

NDS「天堂独太」&PSP「英雄传说」剧情攻略好评连载!
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/03
VOL.29
零售价:9.80元
每月1/15日发售
赠品1
精彩光盘影像
赠品2
洛克人模型
PSP
NDS
特别企划
手指间的热舞
碰撞·穿梭于山脊与都市
爆强!期待的大攻略
超级机器人大战OG2
三国志英杰传
侦探神宫寺三郎 白影少女
英雄传说三部曲之白魔女
研修医 天堂独太
抽取三大流行掌机
百件礼品等你拿
ISSN 1672-8866
03>
9 771672 886049
国内统一刊号:CN15-1225/J

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

那些中得PSP和NDS的读者,不知道你们拿到机器后会配上什么游戏呢?总之希望每一期的《电子天下·掌机迷》都能给大家带来好运气。还是上期说的,希望得到奖品的读者朋友能够给我们来信,说一下你得到奖品后的心情和如何利用他们的故事,能配上照片就更好,希望广大掌机迷能够积极参与。

大抽奖85名!

1 PSP掌机 1名



SONY最新推出的掌上游戏机,引发了全球抢购,即便日本也是一机难求。《电子天下·掌机迷》第一时间送出,千万不要错过啦!这可是一款集大成的掌机哦!

2 NDS掌机 2名



任天堂推出的全新“异质”掌机,拥有双屏幕并且提供触摸屏功能,让你体验到完全不同的游戏方式与乐趣。本期将有两名幸运读者得到这款设计新颖别致的娱乐设备。

3 小神游SP 12名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机,是目前全球主流机型,游戏数量众多类型丰富,得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式,本期抽出12台,机会多多。

4 圣嘉万能遥控器 20名



接驳GBASP,面向XBOX、PS2以及TV,绝对是SP一族们不可缺少的便利周边。本期特别送出20名,有机会得到就不要错过。

5 火影香味钥匙圈 20名



将迷你忍者头带和手套作为装饰的钥匙圈,不仅小巧也相当精制连头带上的木叶标志都作的一丝不差,淡香宜人,20个白拿的机会哦!

6 银翼的奇术师徽章 30名



为了配合柯南剧场版《银翼的奇术师》公映所特别制作的日本原版金属徽章,手感出色,品质造型一流,戴起来的感觉自然也不一样!

参加办法: 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.29的抽奖活动截止时间为3月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

VOL.28中奖名单将在下期刊登,敬请留意!

VOL.27 中奖名单大公开



湖南邵阳 陈雨松

上海普陀	徐益民	甘肃兰州	罗晓东



江苏仪征	李鑫	天津河西	翟力家	四川成都	左兵	山东即墨	史德涛
广东汕头	刘灿堃	广西桂林	文敏	浙江绍兴	倪立平	福建福州	邓光伟
山东烟台	于俊阳	北京东城	陈京	黑龙江	周骐	广西柳州	蔡宏健

G&W挂饰中奖者（共20名）

新疆乌市	滕　景	河北保定	于　佳	江苏苏州	陈励焱	山西太原	吴维昕
甘肃兰州	赵永如	吉林长春	丛圣峰	上海梅陇	高海博	河北石家庄	崔小蒙
四川绵阳	何　伟	安徽蚌埠	汪　洋	黑龙江	周　俊	辽宁大连	杜　磊
陕西西安	王　凯	天津河东	王学邱	北京朝阳	李　鸣	青海西宁	阚　强
安徽蚌埠	杨庆松	北京朝阳	刘　琦	安徽合肥	杨蕴秋	广东遂溪	杨　旺

精美钥匙扣中奖者（共30名）

陕西咸阳	张　弛	上海杨浦	朱善东	江苏无锡	唐　柯
江苏苏州	翁翼辉	山西大同	荣伟光	广东汕头	郑　斌
山东兖州	刘传水	吉林长春	刘远博	浙江绍兴	杨立威
河北秦皇岛	刘　雨	广西柳州	刘　晖	浙江余姚	徐　扞
江西景德镇	刘　庆	天津和平	王　诚	北京顺义	郝东昊
江苏常州	杨　阳	广西南宁	尹石晓	辽宁沈阳	苍　喆
黑龙江	魏　震	上海普陀	马　骏	浙江兰溪	姚立然
吉林长春	吴春蕾	陕西西安	孙春强	江苏南京	叶森林
黑龙江	肖　瀚	山东青岛	纪玉聪	河南平顶山	史　杰
辽宁锦州	贺嘉仁	北京清河	陈麒宇	广东湛江	陈志文

火影卡片收纳册中奖者（共20名）

上海杨浦	马奇龙	江苏南京	林　华	上海徐汇	李天崖
辽宁抚顺	潘稚勇	辽宁沈阳	乔　石	河南郑州	杨耀康
江苏苏州	胡文轩	江苏南京	吴　程	辽宁大连	王　宇
黑龙江	房圣群	北京石景山	王世超	浙江宁波	戊斌辉
浙江桐乡	周　涛	广西南宁	周信邦	湖南长沙	黄　彬
江西南昌	曾　萌	广东广州	钟子星	广东廉江	钟华晓
山西太原	冯　宁	江苏南京	谢莱恩		

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！



•●● Vol.29 ●••

过年回家难，暗凌讲述亲身体验；编辑部达人多，向动作达人致敬。



结束了春节的休假后，编辑部的各位小编又投入到繁忙的工作中去，暗凌前不久接读者电话的时候，读者问为什么春节期间编辑部没有人接电话，听到这个问题不禁失笑，小编们也是需要与家人团聚共享天伦的啊。说起回家过年，每逢春节都是铁路客运高峰期，返乡的车票很难买，暗凌天天问票天天没有，最后打算如果买不到车票的话就在北京度过第一个自己只身在外地的春节。想是这么想，但是接到父亲打来的电话的时候，只因为父亲说了一句："等你回来啊，给你买了很多的东西呢。"马上就把不回家的想法抛到九霄云外了，最后车票还是没有买到，暗凌坐飞机回家过了春节。亲人的笑颜和关怀是治愈身心疲劳的良药，在家里感受到的温暖是其他地方没有的，春节过后，暗凌能精神百倍地投入到工作中去。

编辑部的达人很多，无无精通日语，布塔擅长赛车，小沛得意格斗，而暗凌最佩服的是动作游戏达人荇菜，以前看荇菜玩《生化危机4》HARD难度就已经瞠目结舌了，用狙击枪远距离一枪爆头的熟练和精准显然不是一日之功，暗凌一边看一边赞叹不已。而最近荇菜在苦苦研究《恶魔猎人》，为了得到全S评价，荇菜一遍又一遍的反复挑战，恒心和耐心实在是无人可及，暗凌向达人致敬。其实暗凌是PUZ游戏中毒者，一看到PUZ游戏就不由双眼放光，一旦喜欢上更是玩起来就放不下，prefect前几天向其他小编推荐了"大蛤蟆吐珠子"这个游戏，这个游戏听起来是不是有点陌生呢？笑，其实这只是个别称而已，本来的游戏名是《ZUMA》。推荐当日，暗凌看到小沛和无无在奋力挑战，唯夜在一旁看得津津有味，于是顺口问："你们也在玩这个游戏啊？"当说到自己前一天一口气玩到第十一关，最后实在太累就故意GAME OVER的时候，prefect惊讶于这个成绩，问有没有存档为证，"存档？应该有吧，我看看。"进入游戏后发现居然是从第一关开始，才想起自己前一天离开游戏的时候顺手点了右上角的关闭窗口，游戏进度没有保存下来……于是暗凌当天下班以后又重新开始玩这个游戏，也看到荇菜在继续挑战《恶魔猎人》的全S，第二天很自豪地跟prefect说自己有了到第十二关的存档了。虽然目前游戏成绩在编辑部领先，但是达人还算不上，至今还没有见到过第十三关……

前日去剪了头发，无独有偶，小侃也剪了头发，但是其他小编和美编都对暗凌的发型反应很大，对小侃的发型倒没什么反应，明明小侃的板刷式发型就更短的嘛。

近期关注的游戏是2月24日发售的NDS游戏《Another code 双重记忆》，很期待任天堂能带来AVG游戏新感觉，关注对象里当然也少不了3月10日的《METEOS》，上次买了《钻地小子 钻地之魂》以后，就找了同样对PUZ很有兴趣的小沛对战，大比分获胜，考虑这次要不要买到以后再找小沛来联机，呵呵。（雪人：你确定你又要买NDS游戏了吗？那就把换手机的计划推迟吧！暗凌：不要啊……）

文/暗凌

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

CONTENTS

VOL.29 2005/3

封面主题：永濑丽子

COVER插画/朱卫强



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月1日/15日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉

编辑：雪人、飞月、暗凌、小侃
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

目前你对GBA系主机的态度是：

●如果画面再好点，就十分满意。（夏添，17岁）

●不应该将GBA放在二线，有了NDS、PSP就忘了GBA，毕竟国内还有一大部分玩家在玩GBA。（张胜杰）

●GBA除了没有背光，其他都很好，尤其是手感。（马超，17岁）

●次世代掌机的先驱，永恒的经典。（庄思超，19岁）

●GBA系主机会在掌机历史上留下光辉的一页。（钟俊聪，14岁）

●NDS与PSP的推出意味着GBA系主机将退出历史舞台，我很难过，因为它带给了我们无限的快乐与暖意，愿GBA一路走好。（庞晨，18岁）

●GBA仍可兴几年，希望大作继续出。（张亮，19岁）

●虽然历史注定它要淘汰，但也不能忽视它的功绩。（陈亮，19岁）

你认为行货NDS应具备要素是：

●其实行货水货都无所谓，重要的是能给玩家带来快乐。（田野）

●简体中文菜单，质量好，问题少，和SP一样改进电池等，易检查。（吕巍，17岁）

●更希望行货NDS像文曲星一样，这样感觉有时尚感，就不会有老土的感觉和沉重感。（李辉，20岁）

●永远支持行货，有了行货，水货就可以靠边站了。（覃彦昌，30岁）

●如果能把行货NDS卡带的价钱控制在150元左右，低廉到100元左右更好，推广行货NDS肯定可行，但对原NDS卡带会造成很多影响。（常建鹏，22岁）

●只要价格低就行，大概在1000元左右就可以。（沈峰，19岁）

你对NDS和PSP已发售游戏的看法：

●PSP的《山脊赛车》我非常喜欢，画质非常好，玩起来感觉也不错。（朱晶，16岁）

●NDS的游戏更具游戏性，无线通讯乐趣多多，PSP的游戏这方面较弱，但其可扩展的空间巨大。（覃彦昌，30岁）

●NDS现在出的游戏，多数都是在展示它的机能，PSP则是在展示它的画面，真正意义上的大作还没怎么出，要知道，那些才是提高销量的关键。（王威，19岁）

●PSP游戏的画面果然不错，但是因为电池问题，玩的不爽。（刘飞，17岁）

●PSP再出游戏的话，应该减少读盘时间和读盘次数，不然太浪费时间了。（王乐，16岁）

●NDS很多小游戏都很好玩，而且有难度。（王家宁，20岁）

你觉得《电子天下·掌机迷》应该在哪方面进行提高：

●栏目数量越多并非越好，反而显得有点乱。（金耀宇）

●经典回眸中游戏选的不是很好，有些根本称不上经典，却非要拉到这个栏目中。（夏添，17岁）

●《仙人指路》应该加长一些，《市场云云》也应该加长，因为上面写的都是些很现实的东西，这几期的总感觉刚看到高潮就没了，不够过瘾。（吕巍，17岁）

●游戏新作报道很不错，这是我买游戏的最好向导。（钟俊聪，14岁）

●应该在内容上更丰富些，当中的插图更多一些，最好GBA、NDS和PSP的周边介绍更多一些。（范瑞华，16岁）

●既然改了名，那么在保持原有风格和原有强势项目之后，也应从各方面提高，增加的新栏目经典回眸不错，还有就是攻略最好一期做完。（丁读者）

●赠品中能否多送些实用的东西，像27期的手帐就很不错。（赵耀，15岁）

●VCD的碟片不错，PSP的演示拍摄的不好。（庄思超，19岁）

●剧情攻略可以再多一点，这样玩家们就能边看“小说”边玩游戏了。（赵晨，19岁）

●彼者的主义办的挺好，但篇幅过短，话题太小。（汪然，15岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、预测三大掌机在新的一年里的走势。

2、你希望NDS和PSP今后会出什么样的周边。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

特别策划

DANCE DANCE REVOLUTION相信很多人都玩过,但GBC上的DDR又有多少人了解呢?本文为你讲述掌机上的DDR,展开一次指间的热舞吧!

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍,手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦!

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

影像光碟内容



NDS硬件周边演示 ……18分53秒

新作火映……3分59秒
真·三国无双、小熊维尼、通灵王

高手竞技台
恶魔城·晓月 赤手空拳BOSS战 ……8分51秒
大金刚·摇摆之王 快速通关 ……10分32秒

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负,如发现抄袭或侵犯他人版权的现象,并给本刊造成损失,由投稿者承担全部后果和责任,本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退,请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿,自稿件发出之日起30天内,不得将同稿件发给其他媒体,如发现一稿多投现象,由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》30天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权,如投稿不可删改,请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品,本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品,无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络(或其他媒体)上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。

降价利斧 先砍谁？

自从NDS与PSP推出以来，价格一直是众多玩家关注的重中之重，虽然现在大多数玩家都还处于望梅止渴的境地，但毕竟PSP和NDS已经过发售日几个月了，按照以往主机大战之"惯例"，降价的利斧恐怕已悄然高举于手，只等对方一个眼神，一个动作，便要挥将下来，夺个先机，占个优势。厂商之间的争斗自是微妙不可言传，只是苦了我们的玩家，继续观望吧，心痒难熬；贸然出手吧，只怕被降价的利斧砍得血肉横飞，痛心疾首，好在神游公司突然呼拉拉扯起了大旗：神游NDS将于2005年第二季度推出，敬请期待。——一语惊醒梦中人：咱都别急！

文/转生之炎 责编/雪人

论PSP与NDS的前期表现



2004年底推出的两款次世代掌机，索尼的PSP和任天堂NDS目前都成为了游戏市场风头正劲的产品，而他们之间的竞争也成为了众多玩家关注的焦点所在。它们在市场上的表现也一定程度上左右了玩家们的选择。据来自互联网的消息，截至2月21日,任天堂NDS掌机在日本的累积销售已经达到180万台,而索尼的PSP掌机在第二批出货的补充下也累积销售了84万台。在游戏销量方面，NDS销售前三的游戏分别为《超级马里奥64DS》（累积65万套），《触摸瓦里奥制造》（累积64万套），《口袋妖怪冲刺》（累积30万）。PSP销售前三的游戏分别为《大众高尔夫》（累积销量28万），《真三国无双》（累计22万），《山脊赛车》（累计21万）。

从目前的销售成绩来看，NDS无疑在各方面都要强于PSP,180万比84万的差距接近一百万套,但这一成绩是建立在去年12月份,索尼PSP严重缺货 ,而NDS迅速抢夺市场的基础之上的。一方面，仅在12月份，NDS就已经卖出超过120万台,另一方面，在索尼PSP货源充足后的近期几周销量上，PSP的销量是一直力压NDS，从这上面来看，PSP已经开始显示出"脱困"之后凶猛的势头。虽然任天堂目前占有了北美市场的先机，并已累计到全球340万的销量，但在SONY"北美首发三百万PSP"的压力下，也是丝毫不敢怠慢。

全面接触战奏响降价序曲

说了国际市场，回头再说点咱中国玩家关心的实际问题，因为进货渠道的不规范，中国的主机价格一直存在各种"微妙"的关系，不过商家利用缺货爆炒价格，这一点倒是学会了"和国际接轨"。虽然NDS的价格一直比较平稳，但PSP的价格却"跌宕起伏"，好在2005年1月14日，索尼PSP第二次大量出货，才总算把炒上天价的PSP打回了原形。虽然这批"三星屏"比起"夏普屏"诟病的问题不少，但挤出来近一千元的价格水分也算对得起玩家。总的说来，目前普通版带游戏2600元左右的价格对于商人来说利润空间已算合理，再要他们割肉恐怕不太容易，要想在价格上再占点便宜：一，你在日本有朋友，帮你捎上一台挤干净国内商家赚取的差价；二，老老实实看戏，龙争虎斗，总有一方要先把降价的斧头砍下来，然后，咱们就一拥而上拣肉去。不过话说得轻巧，这"自残"的招数其实索尼和任天堂都不想先用，就这样耗着吧，苦的是广大玩家。之所以索尼与任天堂迟迟不肯挥刀割肉，笔者分析，与这两者接触战尚未全面展开有密切关系。回顾以往主机的降价轨迹，大多数发生在抢占新市场的关键之机。

价格优势+游戏攻略，"自古"以来都是主机拼杀中抢占战略节点的重要措施，虽然目前索尼与任天堂还未全方位地展开接触战，但我们有理由相信，自索尼PSP登陆北美开始，拼杀必将全面升级，为这个全球最大规模的市场，也为开门的这第一炮。也许当任天堂和索尼全方位遭遇战打响之刻，也就是全球玩家翘首期盼的降价之时。

普及的关键不是价格

说这句话的是我一个"资深玩家"的朋友，当然，这句话是要加一个前提--中国市场。

分析一下不难理解，现在中国经济与上世纪90年代相比已有很大提高了，一千两千的单机价格对于许多玩家（尤其是当年成长起来早期玩家）来说并不是一道翻不过的坎儿。有工作在身的自是不说了，学生群体中能买上电脑、手机的也不在少数。说穿了，除价格因素外，大家迟迟不肯出手不过是为了

孙昊洋	翻到中奖名单悲惨地大叫一声“又没中”，不巧惊动了老妈，气势汹汹地朝我的房间冲来，情急之中慌忙藏好自己偷买的
读者资料	《PG》，拿起一支飞镖向墙上的靶子哑了过去…… 17岁，男，053000，河北省衡水市区

一个心照不宣的理由——盗版。PSP的软件动辄四百多元，NDS软件没有三百您也别想出手，可惜咱中国许多玩家早就被烧录卡之类的东西养刁了嘴巴，一个游戏上手5分钟就扔掉的不在少数——让咱花三四百元买一个游戏——有钱的还嫌"冤"呢。

站在这里堂而皇之地说，这种心态是极其不健康的，是不利于游戏事业全面发展的，但是站在一个普通中国玩家的立场现实地说一句，没有盗版的主机在中国是很难有市场。这无疑是中国市场区别于国际市场的"特殊国情"。记得当PSP宣布以UMD作为媒介时，早就有玩家"忧心忡忡"地预言了其不易解密性——当年NGC就是个例子。究其本质，还是特殊储存媒介的功劳。参照PSP的UMD光碟，我们完全有理由相信，也许这场次世代的掌机大战将在中国上演出希奇而"反潮流"的一幕：即使PSP一如SONY既往的在全球取得骄人的成绩，因为无法被盗版，高昂的软件售价依然让其在中国"门前冷落鞍马稀"。相反，作为坚持使用卡带形式的NDS，被破解的几率将大大高于PSP，君不见，当今各大网站之破解新闻，仍然牢牢拽紧了任天堂的NDS。

朋友说，现在买NDS，即使暂时玩不起NDS游戏，弄个烧录卡插上去也算对得起"卖身换NDS"的GBASP，嘿，这话倒是道出了不少中国玩家的"心声"。



神游NDS 比国际市场低价就是胜利

记得早年前电软有一句口号：玩正版是通向游戏世界的康庄大道。可惜这句颇有气势的号召在当年行货几乎空白的情况下曾经被一些玩家"嗤之以鼻"，反驳的理由同样振振有辞，套用《天下无贼》的句式：买水货就等于玩正版了吗？玩水货正版就算走上"康庄大道"了吗？可以理解，在当时的情况下，即使是玩正版，获得利益的也最终是走私商人，对于大局，几乎无所裨益。

在经历了反复的波折后，2004下半年，一家名为神游的公司才让中国的玩家真正看到一条除盗版、水货外的真正"康庄大道"，相对于SONY、NOKIA等公司无视玩家心声的傲慢态度，在中国市场上销售价格远远高于国际市场的PS2和N-GAGE，神游公司的"亲切"和"体贴"是有理由赚取中国玩家的好感的。这种好感和民族亲切感对于神游公司继续推出"神氏"主机是非常大的鼓舞，神游公司也没让中国玩家失望，神游NDS的消息自披露以来，新闻是一茬接着一茬。就在近日，各大网站上又盛传神游公司在中国大陆地区发布神游版NDS的"最新消息"，与此同时，笔者在重庆临江门都市广场1楼某电玩店也看到"神游NDS"的大型海报，海报大致内容为："神游科技即将于2005年二季度在中国大陆推出行货版NDS，敬请期待！"，笔者询问该店工作人员，证实海报确系神游公司发送。

相对于逐步展开的宣传攻势，神游公司的官方态度却显得异常暧昧。据来自互联网的消息，所有向神游官方求证的电子邮件得到的都是一个异常暧昧的态度，不说有，也不说没有。而一些流传于论坛的小道消息如神游内部人员的证实之类的也只能让热锅上的蚂蚁们爬得更快。

相比去年小神游推出时铺天盖地的宣传和勇敢挑战水货盗版态度，神游NDS的犹抱琵琶半遮面显然引起了部分玩家的不满，不过宣传中的那一句"将以令人惊喜的价格发售"却吊足了所有持币观望玩家的胃口，不过，笔者也劝各位玩家不要高兴得太早，小神游，以及神游SP为什么能够以如此低廉的价格在中国发售，因为NDS已经蓄势待发，GBASP天下已定，所以任天堂自是有"打包处理"，多赚一点算一点的想法。虽然从目前神游公司的动态来分析，笔者猜测，在神游SP的成功运作之下，神游公司也是上下憋着一股劲要吃下NDS这块硬骨头。但与已经处在末期的GBASP不同，NDS刚发售不久，目前的销售势头正如日中天，在对手没有做出大动作以前，任天堂想必不会举起降价的利斧"自残"，也不会轻易让其降低身份"许人"。之所以行货NDS的消息一传再传，从三月份拖到二季度，以及神游公司躲躲闪闪的态度，究其本质，实乃正在与任天堂公司角力之中。对于我们中国玩家来说，想要神游NDS售价大大低于国际市场恐怕只是幻想，现实地说，即使真如神游公司所宣传，神游NDS能够在今年的二季度推出，那么只要任天堂能够综合考虑中国实际情况，允许神游公司将主机和卡带以低于国际市场约30%的价格销售，那就是我们中国玩家的胜利。



林枫	适当玩游戏会陶冶性情，而过分玩游戏会影响学习。
读者资料	16岁，男，210029，江苏省南京市鼓楼区凤凰西街金地苑3幢102室，兴趣：玩掌机

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

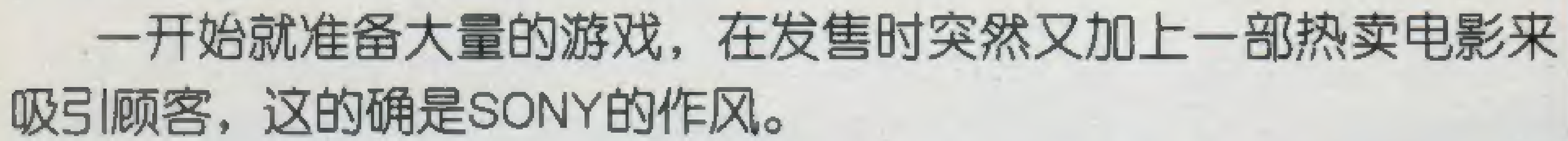
特报 SCOOP

美版PSP发售日确定，初期出货量100万台



据SCE在2月3日的声明：美版PSP将于3月24日发售。与日版只有主机本体的普通版不同，在北美推出的是与UMD电影同捆的超值豪华包版本，售价249美元。目前捆绑的电影是《蜘蛛侠2》，今后的捆绑计划将和当地的电影公司商谈后决定并随后公布。美版PSP游戏定价为39.99美元，32MB MS Duo记忆棒售价为24.99～39.99美元。

据CNN的GAMEOVER版块报道，美版PSP原计划去年底发售，但是由于游戏软件还没准备充分而延期至今年3月。目前SCE内部的工作组都在紧锣密鼓地准备PSP的游戏软件，并将推出可以在PS2与PSP上共通进度的《SOCOM》新作。到3月31日为止，美版PSP的计划出货量为100万台，是日本同期的一倍。



一开始就准备大量的游戏，在发售时突然又加上一部热卖电影来吸引顾客，这的确是SONY的作风。

美版PSP首发游戏列表	
《捉猴P》	《极品飞车·地下狂飙～竞争者》
《ATV Offroad Fury：Blazin'' Trails》	《NFL Street 2 Unleashed》
《恶魔战士·混沌之塔》	《炼狱》
《真·三国无双》	《山脊赛车》
《FIFA 2005》	《智能炸弹》
《Gretzky NHL》	《蜘蛛侠2》
《Lumines》	《泰格伍兹PGA巡回》
《合金装备ACID》	《汤尼霍克滑板地下竞技2Remix》
《MLB》	《Twisted Metal：Head On》
《MVP 棒球》	《无名传说·刀锋兄弟会》
《NBA》	《Wipeout Pure》
《NBA Street Showdown》	

软件 SOFTWARE

《横行霸道》PSP版发售日基本确定

风靡美国的游戏连锁店EBGAMES将PSP版《横行霸道》的发售日定为5月15日。虽然还没正式公布但从种种迹象看有此可能。当正式确定发售日时将会公布游戏的内容等具体情况。让我们翘首以待PSP版《GTA》的消息。另据可靠消息，PSP版《横行霸道》的正式标题很可能会是《横行霸道·自由市(Grand Theft Auto：Liberty City)》，从名字可以看出本作将以《GTA3》为题材。

周信邦	PG所讲的口袋知识很丰富，我从未见过的资料，而且也连载几期，《口袋妖怪》真不愧为大作。
读者资料	17岁，男，530001，广西南宁友爱路解元巷2号，兴趣：玩游戏



以苹果iTunes为假想敌 SONY准备推出PSP音乐下载服务

近日，SCE欧洲分公司在接受杂志采访时透露，目前正在准备PSP音乐下载服务，希望以此对抗iTunes，在数码音乐播放器和内容供应领域同时向苹果发动挑战。据SONY方面透露，SCE将会先开通附加内容以及游戏软件的更新，并有望在今年夏季提供音乐下载服务。由于PSP具有强大的影音播放机能，用户可以将文件存储在记忆棒上，享受高质量的掌上娱乐。SONY希望依靠PSP的流行及PS品牌的号召力令其在数码音乐市场获得强大的动力，最终击败目前的市场主导——苹果iPod以及iTunes服务。去年SONY在欧美地区开通了类似iTunes的“Connect”服务，不过其增长势头远不如iTunes和Napster，并且在软件和硬件方面的发展都大为落后。同时SONY的音乐播放器也因为一直不支持MP3格式而无法流行。目前SONY已经开发出了由PSP自动下载更新的系统，只要在有无线终端设备的区域就可以利用PSP的无线LAN功能自动更新系统。相信今后的PSP各项影音在线下载服务也将基于这项技术。

软件 SOFTWARE

玩家组织自行开发程序，NDS也能运行Linux

一个名为“DS Linux”的网站表示他们目前正在开发NDS环境下使用的Linux程序，其目标包括：使用NDS中ARM-9和ARM-7处理器架构、可在NDS双屏环境下运行的Linux核心或其编译程序；使用NDS储存系统的驱动程序或文件系统；移植一些应用程序到NDS平台上运行，以及采用图形化界面（GUI）的视窗管理界面和桌面等。虽然目前该网站上还没有放出具体的程序或演示，不过他们已经列举了其他一些NDS改装同好放出的演示画面和链接，以期冀吸引更多人加入他们的开发计划。



GBA ADVANCE MOVIE的影片贩卖机投放市场

AM3公司将在其旗下所有店内都安装了一种不卖玩具只卖动画的自动贩卖机。机上装有对应GBA专用的影音规格ADVANCE MOVIE的接口，因此得名“ADVANCE自贩机”。一部大约30分钟的动画，售价为300日元。目前“ADVANCE自贩机”已经提供了TV动画《口袋妖怪》的第1到第8话，其他内容也将随后更新。在口袋妖怪主题公园中已经放置了13部“ADVANCE自贩机”，提供《口袋妖怪》全部24话。







EA将在其PSP游戏加入音乐鉴赏专用模式

IGN消息，EA公司预定将在其发售的PSP游戏中加入音乐鉴赏专用的模式“Pocket Trax”。

Trax”还将活用UMD丰富的容量来通过PSP的大画面去欣赏音乐影像。而在播放没有影像的音轨时还可以加入各种视觉效果来烘托气氛。由于“Pocket Trax”是游戏内的要素，所以不能直接在PSP的音乐菜单中直接使用。不过这个模式能够播放存储在PSP用记忆棒中的MP3文件。由于是启动游戏才能使用的音乐播放器，所以也对应关闭屏幕等方式来节约电力。

除此以外，EA于PSP上首发的6款游戏都将提供保存对战资料的机能。由于PSP的记忆棒容量最小也有32MB，比起PS2的8MB绰绰有余，因此可以放心地将如“胜负成绩、对战对手的数量”等等都保存在记忆卡里。对曾经战胜过的对手还会加上“Owned”的标记。

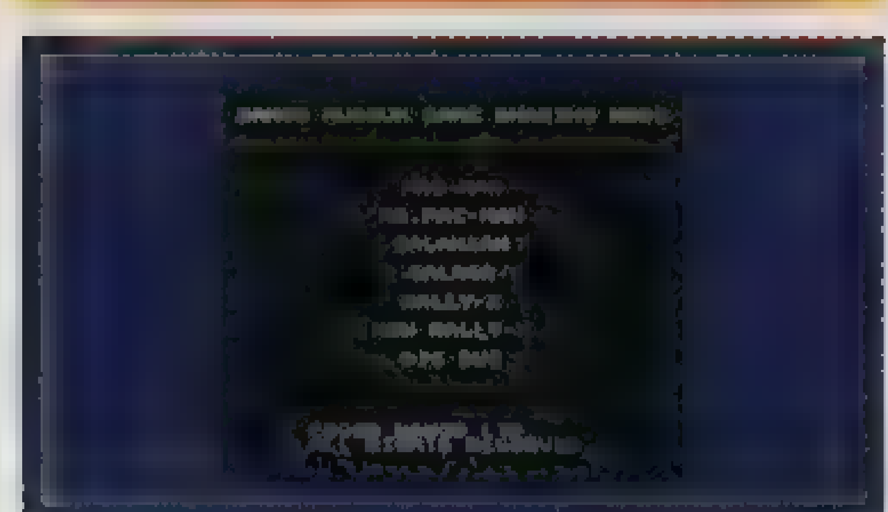
钱其成	别人一家人看晚会搓牌打麻将，我却在房间里看PG，这样的年三十也不赖。
读者资料	18岁，男，311100，浙江杭州余杭高级中学高三14班，兴趣：动漫、游戏、音乐、擅长RTS



PSP首款提供共享机能的游戏《NAMCO博物馆》

2月19日，在淀桥CAMERA新宿西口游戏·模型馆举办了PS2游戏《铁拳5》与PSP游戏《NAMCO博物馆》的体验会。会上，正式公开了《NAMCO博物馆》搭载的游戏共享机能，并提供给玩家试玩。2月24日发售的游戏《NAMCO博物馆》将是PSP首款提供游戏共享机能的作品。利用此共享机能，没有《NAMCO博物馆》游戏的人也可以通过无线LAN从他人处分享此游戏，一部游戏最多支持7人共享（不包含游戏持有者），但共享者只能玩各游戏的第一关。









美国首批UMD电影公布《十面埋伏》堂堂登场



3月16日，SONY宣布将发售SONY PICTURES的影片——由章子怡，刘德华，金城武主演的《十面埋伏》的UMD版本，第一批将于3月19日到货。《十面埋伏》由于是新作且与DVD同时发卖可能达到28.95美元。同时发售的影片还包括《地狱男孩》、《Triple X》、《生化危机·启示录》、《墨西哥往事》，售价均为19.99美元。而与美版PSP同捆的UMD影碟《蜘蛛侠2》至今没有单独发售的消息。SONY PICTURES还表示日本版UMD影碟准备于4月上市，并称“目前DVD价格为3800日元（含税4179日元），我们将以此为标准确立价格。”

PSP不仅是游戏机，同时还是集电影，音乐，网络于一身的多媒体平台。在北美出货的最初100万台PSP全部捆绑影碟《蜘蛛侠2》引起了极大关注，现在又公布了5部电影的发售，估计以后每月都会有UMD格式的电影推出。SONY的电子部门和娱乐部门之间关系不良已为人所知。但SONY北美CEO霍华德·斯坦因格表示：“我们将同心协力，加深相互的理解和合作，面对我们的机遇。”在CNET的采访中，他也很有信心地表示PSP的推出将使该产品领域的现状为之一变。

除此之外，日本BANDAI公司也明确了将于明春发售对应UMD的影音产品，首发作品是《机动战士GUNDAM FOR PSP》，除了动画本身还包括有绘画集，设定集，制作者采访，用语集等。



美版PSP首发包括5款在线游戏

美版PSP首发游戏的清单中有5款在线游戏。它们都可以通过PSP的无线功能进行多人在线游戏。无线通信共分为三种模式：

1. Infrastructure模式，可透过无线网络存取点（基地台）来进行与其他 PSP 或网际网络的连线。
2. Ad Hoc模式，不需存取点即可进行 PSP 间的连线，最多可容纳 16 台 PSP 进行连线。
3. IrDA / IR Remote模式，透过红外线传输埠进行两 PSP 间的资料对传，亦可与具备红外线传输埠的手机等装置交换资料。

其中所有游戏都可通过Ad Hoc模式和Infrastructure模式进行游戏。前三款游戏最低可支持两人游戏。ATV可支持4人在线，Twisted Metal可支持6人在线。

张旬	NDS和PSP何时才能降到GBASP甚至GBA再甚至GB的价格呢?
读者资料	15岁，男，071000，河北保定青年路179号城建职工中专办公室，兴趣：PS2、GBA、PC



任天堂公布以Playan进行的免费下载游戏

任天堂公司近日公布了可以免费下载GBA SP或NDS用影音播放器“Playan”游戏的站点“GARAGE GAME”。







Playan本来是用于GBASP和NDS播放动画和音乐的播放器，不过GARAGE GAME提供了可以在Playan上运行的游戏软件。只要从GARAGE GAME将游戏下载游戏，保存到Playan的SD卡中，之后便可用Playan进行游戏。此次公开的12款游戏全部作为Playan的附赠品，可以免费下载。目前公开的是第一款《INSECT》，下次预定的将是第二款《BAT》。该站每周五都会更新一次，随时都会追加新的作品。此外，任天堂的FANS网站“任天堂俱乐部”也预定要推出GARAGE GAME相关的礼物。本次公布的《INSECT》是一个约170KB的ZIP文档，解压缩后成为约630K的ASF文件。将此文件存入Playan的SD卡便可进行游戏。但游戏内容十分简单，画面也很小，归根到底只是一个“赠品”的程度。

用影音播放器来玩游戏也许让人有些别扭，但GBASP和NDS本来就是游戏机，因此这也不是什么不可思议的事。换个方向考虑，GARAGE GAME证明了以SD卡为媒介，可以实现网络发布GBASP或NDS软件。本次服务自身虽然只是附赠品，但也让人感到Playan今后的发展前途。

GARAGE GAME的地址：http://www.nintendo.co.jp/n08/playan/garage/index.html

---



SCE正式声明《波波罗克罗伊斯物语》存在BUG

SCE正式发表声明，承认于2月10日发售的游戏《波波罗克罗伊斯物语》在一定条件下会发生BUG，现在在玩这款游戏的人千万千万务必注意。

该BUG内容为“暗の狮子王篇”第2章通往ガミガミシティ的铁桥上，主角会掉下去导致游戏中断。原因是在众神之城动力塔内坐电梯读盘时，内存里会残留不必要的数据。现在有效的解决办法是在玩“冰の魔王编”第4章“小さな平稳”时能在地图上自由活动的时候，不要使用ガミガミシティ的动力塔电梯就可以避免。但愿SCE以后再不会有这样不得不向玩家发布补救措施的失误。

育碧在NDS平台上公布4部新作

在NDS上发布过《Sprung》和《沥青都市GT》的法国育碧(UBI)公司，最近宣布又将在美版NDS上发表4款新作。其中包括预定年末发售的《分裂细胞·混沌理论》(PS2/GC/XB/PC版将于3月发售)、与彼得·杰克森导演的电影同步，于圣诞商季上市的《金刚》以及由HUDSON制作，预定今夏上市。对应语音和无线多人对战的《炸弹人NDS》。除此以外据称还有一款作品在秘密开发中。



PSP《新天魔界》发售日推迟

经IDEA FACTORY官方网页消息证实，原本定于2月24日发售的《新天魔界～GOC IV ANOTHER SIDE》将预定发售日推迟到3月。



《踏过我的尸体》即将登陆PSP！？

游戏制作人田省治在其个人网页透露了可能会将1999年于PS上推出的异色作品《踏过我的尸体》移植到PSP上的消息。本次透露的PSP版移植企划中，提出了许多追加的新要素以及修正改良。包括像是加入玩家与玩家间的对战以及培育下一代的功能、追加取名时可用的汉字数目、增加交神时的变数、游戏中各辅助讯息的显示、保留与续集的资料延续性、以及各种参数的调整等等。

可靠度：45%

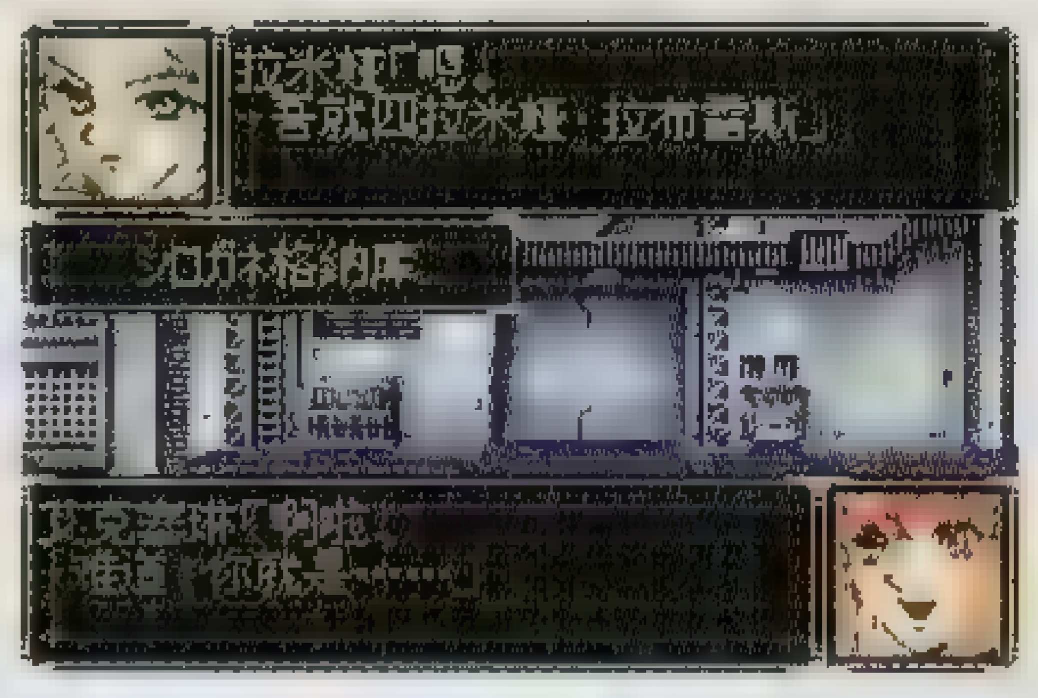
王程浩	S·E的《怪蛋英雄》发售日竟然与我生日一天，有缘啊！但愿在那天以前可以拥有自己的NDS，更希望神游早日横空出世。
读者资料	18岁，男，250011，山东济南第二中学02级2班，兴趣：中文游戏

最热门最受注目的新闻焦点！新闻话题 中国市场热点聚焦！国内热点

特报 SCOOP 超级机器人大战原创世纪2汉化DEMO版火速放出

正当众玩家还鏖战于《超级机器人大战原创世纪2》之时，由机战世界和任天堂世界星组的汉化人员共同发布了此款游戏的汉化DEMO版。对机战汉化游戏有一定了解的玩家肯定知道，不久前他们还汉化完成了《超级机器人大战原创世纪》。和上次比较，汉化的人员变动不大——YJW负责破解，而翻译这次由机战世界的绯川陵彦主要负责，当然汉化《原创世纪》的西XX和赤化地球也会协力参与其中。由于负责破解的YJW比较忙，所以现在我们只能看到DEMO版，不过即使如此，文本的翻译也丝毫不马虎，而且有些对话翻译得十分有趣，这算是给众玩家在鏖战游戏时的一种调剂吧。要想玩到完全的汉化版，感兴趣的玩家还是耐心等待吧！大家可以通过对DEMO版的试玩发现此游戏汉化是否有何不足之处，由此给他们更好的意见和建议以让他们完善。以下是汉化人员“绯川陵彦”的原话：





绯川陵彦：

首先谢谢大家对我们的支持，关于这个DEMO：

1、由于破解的yjw过年比较忙，所以现在这个demo中只有剧情部分完成汉化；

2、一开始的背景故事中有“L2战役”（应该是L5）、“异性人”（应该是异星人XD）和“防围圈”（应该是防卫圈）这几个错误。由于我手上没有这部分的文本所以不能修改，请大家原谅；

3、系统，名词文本基本已经完成，但是出于各方面原因暂时不能放出，也请大家原谅；

4、这次的DEMO完成至第2话结束，主要是想让大家为我们指出排版和翻译上存在的问题。至于里面的名词部分在正式完成的时候会有所改动；

5、整个汉化预计在4月份完成（最晚）。请各位多支持。

最后，这次汉化的主翻和校译是我，上次完成了OG1汉化的西XX和赤化地球也会参与。就请大家拭目以待吧，我们会做到最好。另外也特别感谢机战世界老家的朋友们在汉化过程中提供的以及即将提供的种种帮助。各位的鼓励就是我们最大的动力。



STAFF：

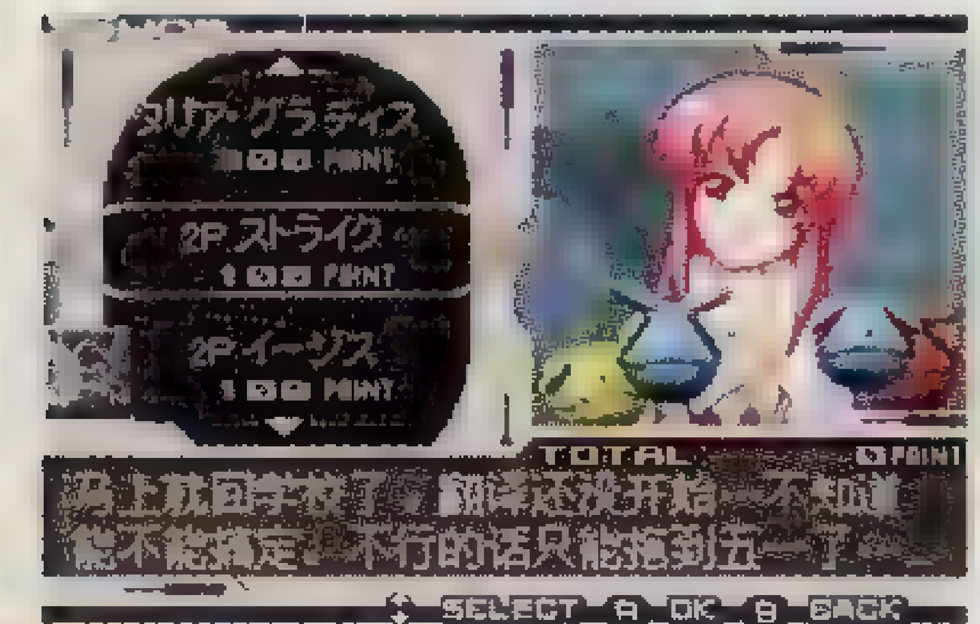
破解：YJW

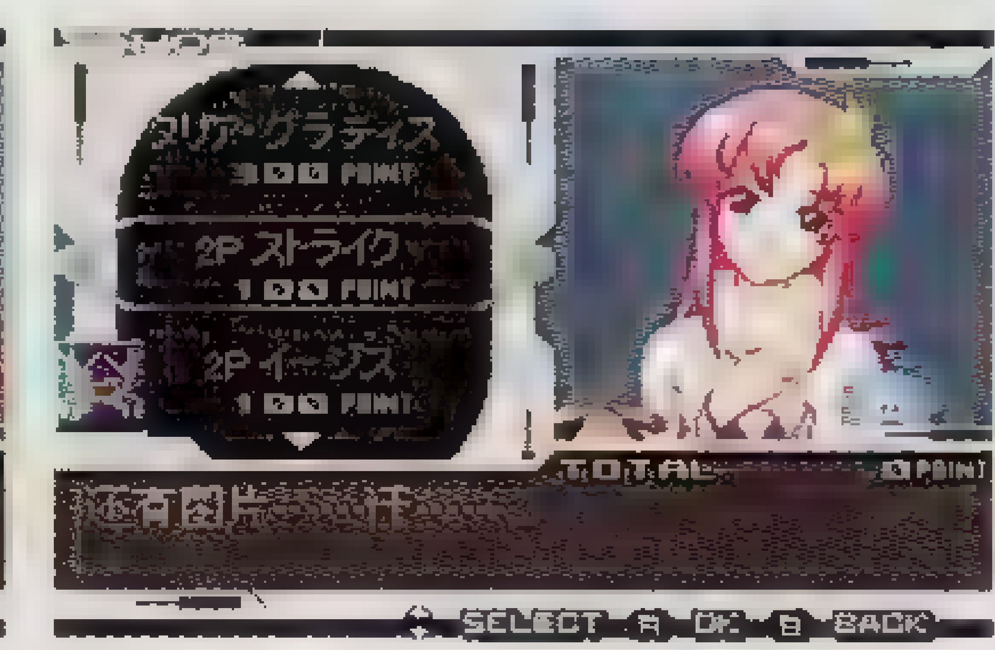
翻译：绯川陵彦、西XX、赤化地球（可能）



机动战士GUNDAM SEED DESTINY宣布汉化

随着《机动战士GUNDAM SEED DESTINY》的进一步热播，终于有人开始准备汉化这款GUNDAM的最新作的格斗对战游戏了！虽然这只是款格斗对战游戏，其中的文字量也并不是很多，但毕竟中文能让同好们看得更为亲切！此作现在暂定由“落木孤叶”负责ROM的破解工作，而文本的翻译则是交由“火舞烈”负责。但由于翻译还未完全到位，汉化工作的进度还不是很明了。以下是破解者“落木





张瞳绯	目录栏有了新变化，比前两期“好看”了！方便、实用了！
读者资料	23岁，女，110032，辽宁省沈阳市皇姑区昆山东路8-2栋3-1-2，兴趣:游戏、看PG、篮球、跆拳道、台球、喜欢可爱的东西！

孤叶”的原话：
落木孤叶：
呵呵，格斗类的高达——命运
破解由我来做，翻译——火舞烈。

目前已经破解，还没翻译。
因为我马上就要回学校了，如果在学校没时间弄的话(导入)，
（希望有时间做）应该到5月1日再回来做。

鬼太郎汉化版放出

由混沌星辰汉化组汉化的GBA游戏《鬼太郎——危机一发！妖怪列岛》，于2月初发布了，不过因为是混沌星辰汉化组首部GBA汉化作品，此游戏经过了近一年的时间才汉化完毕，可谓饱经磨难。游戏中不但汉化了剧情、菜单等连道具和妖怪图签说明也实现了汉化，喜欢漫画大师水木茂的玩家一定要体验一下这款游戏。



汉化人员名单：
破解：白仁
翻译：小李飞刀 下里巴人
校对：黑武士、NEBEL
测试：枫之浪

幻想传说发布5.0 FINAL版

经过历时一年半的时间，GBA上的幻想传说终于汉化完成。其间经过几次修正，现在ROM的文本翻译达到了99.9%，物品说明也完成了50%。这次的版本主要是修正了4.9版中的几个错误以及游戏中文字的重新排版。以下是汉化者的原话：



金泽：
幻想传说FINAL：传说中的5.0版“幻想传说FINAL”发布。文本翻译99.9%，物品说明50%。修正了4.9的错误和重新排版，总共经历了一年半时间的不断修整。我们已经尽力了。希望能在这个游戏中体会到原汁原味的经典！



《赛尔达传说 不可思议的帽子》完全汉化版v2005 SP3+补丁更新

EZ论坛内在今年1月初发布了GBA游戏《赛尔达传说 不可思议的帽子》的完全汉化版后，根据一些汉化爱好者和帮忙测试的玩家的意见，其后又几度更新了完全汉化版的汉化补丁，相信经过这几次更新，应该是最终版了！到底汉化补丁对游戏的汉化做了哪些改进，我们来看一下汉化者的说明：

《赛尔达传说 不可思议的帽子》完全汉化版v2005 sp1补丁
主要修正文本中的错误；

《赛尔达传说 不可思议的帽子》完全汉化版v2005 SP2补丁
补充图片“碎片配对”；还有一些其他的文本错误；

《赛尔达传说 不可思议的帽子》完全汉化版v2005 SP3补丁
主要修正一些显示问题，此版本更新为最终版



《赛尔达传说 不可思议的帽子》完全汉化版v2005 SP3+补丁：由于某人用打了存档补丁的ROM制作汉化补丁，所以在某些烧录卡上可能会出现不能存档的问题。现重新制作，至于烧录之前还要不要打补丁，就要看你用的是什么烧录卡。

制作成员：
biggod731， huya
madcell， emotexx， hawk hunter(TGB)

特此感谢：
agemo， zhangcheng， njtumaq，
小园子， abc123nnn， heyser

金渊明	我们不仅要在游戏中生活，更要学会在游戏中学习。
读者资料	16岁，男，314000，浙江省嘉兴市东升路龙鑫公寓1幢305室，兴趣：游戏、漫画

仙人指路

转眼间春节已经离我们而去了，购买热潮渐渐退去，次世代掌机的价格也渐渐的稳定下来了，又有不少玩家准备入手了。

文/严俊 责编/天意

今年春节的天气实在是糟糕，就连一向温暖的南方都出现了少有的寒冬气候。不过再坏的天气也没能削减玩家的热情，反倒是给市场注入了更大的活力。很明显，今年春节的掌机市场比往年要热闹很多，几乎所有的机型都卖得火热，购机的人群中不乏有家长带着孩子来的，手持压岁钱前来还愿的中学生也不在少数。SP依然是今年掌机市场最热门的机型，而次世代掌机和GBC以下的机型虽然也有销量，但只能算是配角吧。GBC以下的机型不用多言，毕竟是过时机种，只会慢慢被市场淘汰，而两部次世代掌机之所以未能有太大的突破则是各有原因。DS因为台湾版上市货源方面自然就更为充足，所以在春节期间价格未涨反降，现在已经越来越接近于正常的汇率价，这样的价位可以说比较合理了，但即便如此为什么还得不到国内玩家的亲睐呢?原因在于水货商出货通常是一机带一卡的捆绑式。随着时间的推移DS被攻破的日子越来越近，玩家知道现在买正版卡划不来，商家也明白正版卡不好出手，如果一次性购入一机加一卡价格的确是很公道，不过只买机不要卡就难了，单机价格高了玩家接受不了，卖便宜了剩下的正版卡在商家手上就成了烫手山芋。很自然的矛盾就出现了，这正是制约DS在春节期间成为热门的最大因素之一。反观PSP方面并不存在DS那样的捆绑式销售问题，但销量却更是不尽如人意，原因只有一个，那就是其高昂的价格令玩家望而却步，而且谁都知道等港版和美版推出之后价格肯定还会下降，恐怕除了SONY的FANS之外没几个人愿意在这个时候做冤大头吧。



和上期预计的那样春节期间出现了某些小神游经销商单方面哄抬价格的情况，好在也就10-20元的样子。过年嘛，随便什么职业过年加班不也得给三倍的加班工资么，这也算不了什么问题吧。最不愿意看到的还是商家与玩家之间因为坏点而起的纠纷，阿俊身边就有一个例子，某顾客过年来店里看DS，询问了一番后人就消失了，当天晚上我收到他的短信说买到了一个有坏点的机器，坏点还是在屏幕正中间。事后我才知道他从我这走后就在其他店里买了一台DS，因为他遇到了报价更低的店家，但前提是不能挑选机器，开了机就必须买走，也就是俗称的先买单后验货，在价格的驱使下他也就稀里糊涂地抱了一台回家。他说要去找商家麻烦，但有可能出结果么?我劝他死了这条心，过了两天他又出现在我面前，笑着说刚以亏两百元的代价把那台机器给退了，当时我真是哭笑不得，您让我说什么好呢?是痛斥商家的无良还感叹这位顾客的无知呢！其实把这件事搬出来并不是针对这位同行，自从步入这个行业后我已经看淡了很多，商人赚钱养家天经地义，一分价钱一分货，买什么机器是大家的选择。也并非讽刺这位顾客，说实在的我很同情他，只是希望他下次出手的时候多一份理性少一点侥幸，但愿今后都不要有类似的事情出现，其实商家和玩家可以不做敌人的。



近年来有个新名词叫假日经济，今年春节的掌机市场就是典型的假日经济吧，不过这并不是说春节期间生意如何之火爆，玩家如何之多，而是落差如何之大。到了大年初八就可以感觉到人流量的减少，从日营业额来看更是明显的逐日递减，用一句话来形容就是“打回原形”，这也最能体现出假日经济之恐怖吧。另外，外界一度疯传的情人节礼物神游DS最终还是成了笑话。现在又有说法是3月份神游会有大动作，有也好没有也罢，枉加猜测是没有实际意义的，不过至少反映出国内玩家对神游公司的关注度很高，我想神游高层应该不会视而不见的。在未来的两周内，首先一度在春节期间价格被炒高的小神游SP会回落到正常的水平上来，销量自然也会有所波动，这都是正常的。DS方面因为货源充足未来的走势会比较平稳，下一次大幅度震荡估计就要等到D卡面市了。未来价格变数最大的机型就是PSP了，无论是商家还是玩家都在苦等港版和美版面市，相信届时PSP在国内肯定会引发新一轮的购机热潮。

参考价

DS日版：1300元	小神游SP：660元
DS美版：1400元	中国龙SP：800元
DS台版+卡：1580元	小神游GBA：530元
PSP普通版：2080元	翻新SP：530元
PSP豪华版：2400元	翻新GBA：350元

黄琦	2005年到了，是鸡年迷失打机的好年。
读者资料	24岁，男，200070，上海闸北区西藏北路1103弄5号405室，兴趣：电子游戏，足球，机战，日语



小神游SP在春节期间的价格有所上涨，关于神游DS的消息也是越来越多了。任天堂对NDS也做了一些小的改进。

文/窗外不归的云　责编/天意

小神游SP春节涨价　小神游NDS蓄势待发

从小神游GBA投放中国市场到现在，神游公司在玩家心目一直是褒贬不一，但是不管怎么样，它率先在全国范围内积极推广行货的概念已经算得上为中国市场贡献了很大的力量。当然，从另外一个角度看，它积极的态度也为其赢得了巨大的市场，从行货掌机大卖的现况来看，神游公司已经达到了预期的目的，它不但为自己树立了良好的口碑，也获得了经济效益。

从种种表现来看，神游公司也是一个挺会赚钱的公司，春节前小神游SP全国统一涨价10元即是一个很好的证明。春节的时候大家兜里都有了钱，自然会出来搞消费，而游戏机从来都会在这个时候热销，至于掌机的主要消费者儿童更是可以自由的使用压岁钱，这个时候10元根本不是问题，但是对于神游公司来说，由668元调整到678元则可以获得不小的利润，因为从全国范围看，如果调价后卖出一万台，则可以多得到利润10万元。而实际上春节小神游SP确实火了一把，购买的人相当多，尤其儿童占了很大的份额。

另外，小神游NDS的消息现在是越来越多了，同时可信度也相当之高！近日云云拜访游戏店BOSS朋友时，他透露神游方面给他来电告知小神游NDS即将发售，发售日期大概是今年三月份左右，但是售价未定。相信许多等待行货版NDS的玩家应该看到希望了吧。与行货版GBA以及GBA SP相比，NDS行货化的速度可谓极快。当然，一方面是由于国内的市场正在走向规范化，另一方面更是由巨大的市场需求量所决定的，倘若只有极少的人购买NDS，那神游是绝对不会推出行货版，正是因为经过详细的市场调查以及分析，了解到国内玩家对行货NDS的迫切要求，神游才会发售行货NDS。当然，这里面的巨大利润也是吸引神游公司的原因之一。

关于定价，神游许诺会很低，但是究竟有多低呢？现在我们谁也没底儿，目前水货NDS的价格是1300元左右，小神游NDS会不会如网上所言掉下1000元这个价格？我看很难，虽然降价是一个必然的趋势，但是如果降价幅度过大，最后受挫的也只不过是神游以及任天堂而已。因为本身价格仅为1000来元的产品，如果陡然降了几百元，即使购买的人多了，可最终收益并不会增加，数量和单价之间的关系相信神游比谁都清楚，毕竟NDS上市时间不长，如果小神游NDS贸然以低价上市，只会影响自己的收益以及冲击NDS的市场。在NDS与PSP两者之间的较量中，NDS并非处于劣势，相反它在各方面都占优势。小神游NDS如果低于1000元上市，那谁还买NDS？相信全球的玩家都会蜂拥至中国。所以在价格问题上我们应该理智地分析，参照GBA和GBA SP的降价规律，我们不难看出小神游NDS也会以这个老路走下去，他许诺的低价应该不会低于1200元，甚至有可能会高于目前的水货NDS价格——这是极有可能的，看看现在的小神游SP吧，这就是个很好的例子。

但是不管如何，小神游NDS的上市本身已经算是一个创举了，这一台在日本欧美上市不过几个月的主机竟然就要在中国发售了，在以前我们从来不敢想像，虽说没有做到同步上市，可对于中国市场来说，已经是天大的恩赐了。

NDS改进版上市

日前有消息称任天堂已经改进了NDS的某些设计，在新版NDS中在某些小细节中进行更改，具体如下：

1、旧版的NDS在翻盖时会出现一声“咔嗒”的声音，而新版的NDS在翻盖时则不会出现这种声音了，但是其到位感依旧。

2、针对NDS对比不高的问题提高了对比度，同时也稍微提高了亮度，现在在白天光线好的情况下可以不开背光了。

3、新版本在机背挂绳旁边加上了两个小凸点，同时也改进了模具使得手写笔卡得更紧，不再容易掉落。

4、铭牌改为网点印刷，序列号也是一次印上去的。

当然，以上几个改进都比较小，也就是说目前这个不过是改良版而已。现在倒是希望任天堂能够推出缩小版NDS，毕竟这NDS的体积实在太大了。



饶自立	为了买GBA，爸爸给我定了“十戒”，我拒绝了，因为“十戒”第一条：除学习外，不能有其他爱好……
读者资料	19岁，男，404000，重庆万州第三中学高三（3）班，兴趣：GBA，PC GAME

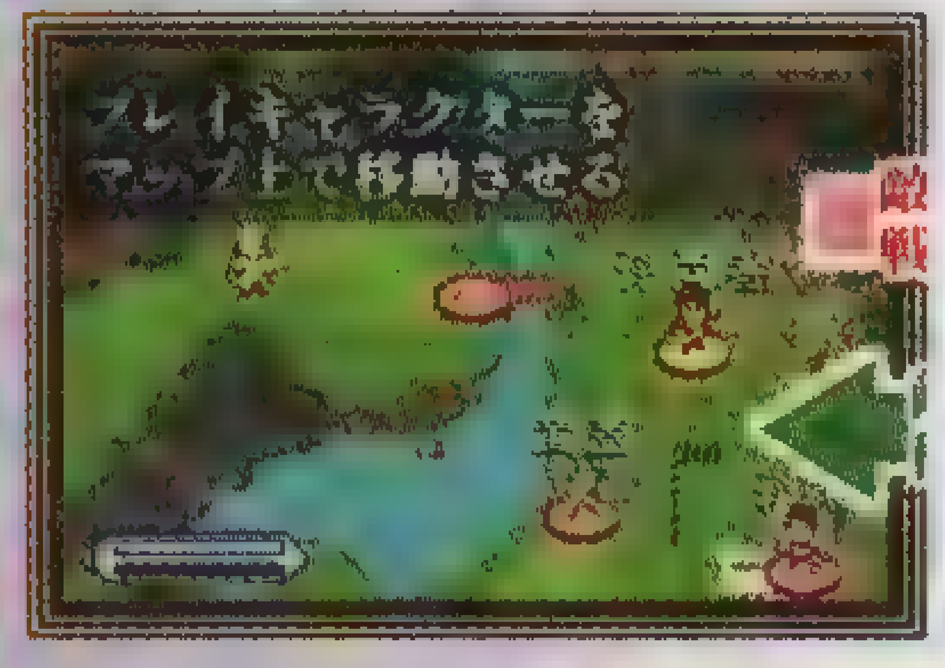




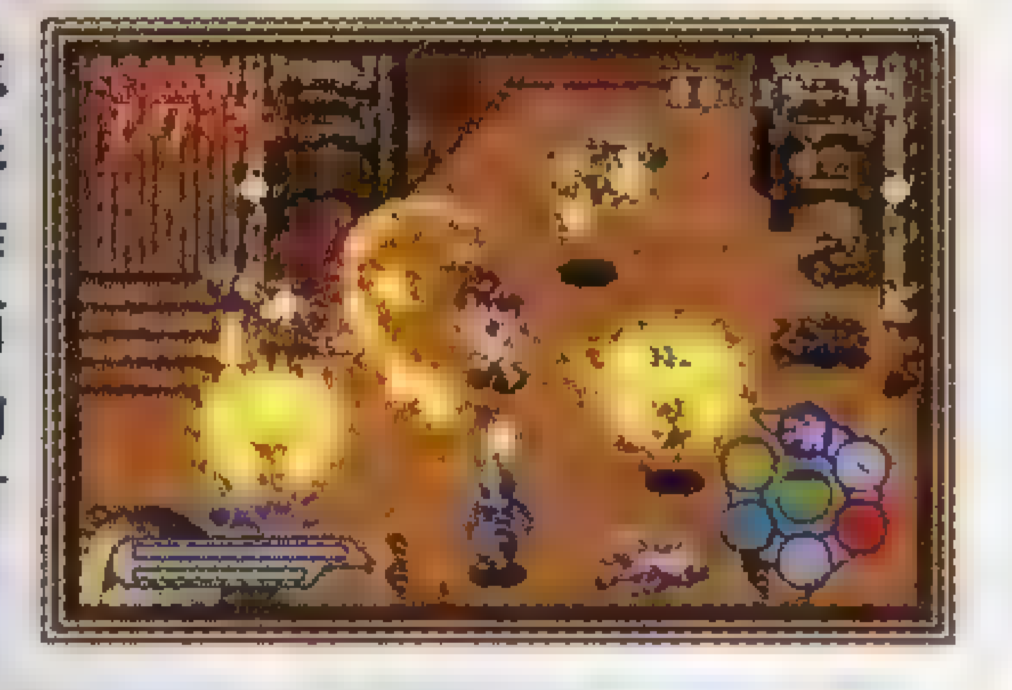
真·三国无双 ADVANCE

登场于GBA的新感觉游戏《真·三国无双ADVANCE》

《真·三国无双ADVANCE》兼备了便携与爽快两大特点



←《真·三国无双ADVANCE》登陆与GBA上，此作将继承以往《真·三国无双》系列的有趣之处，融合出自己的特点。



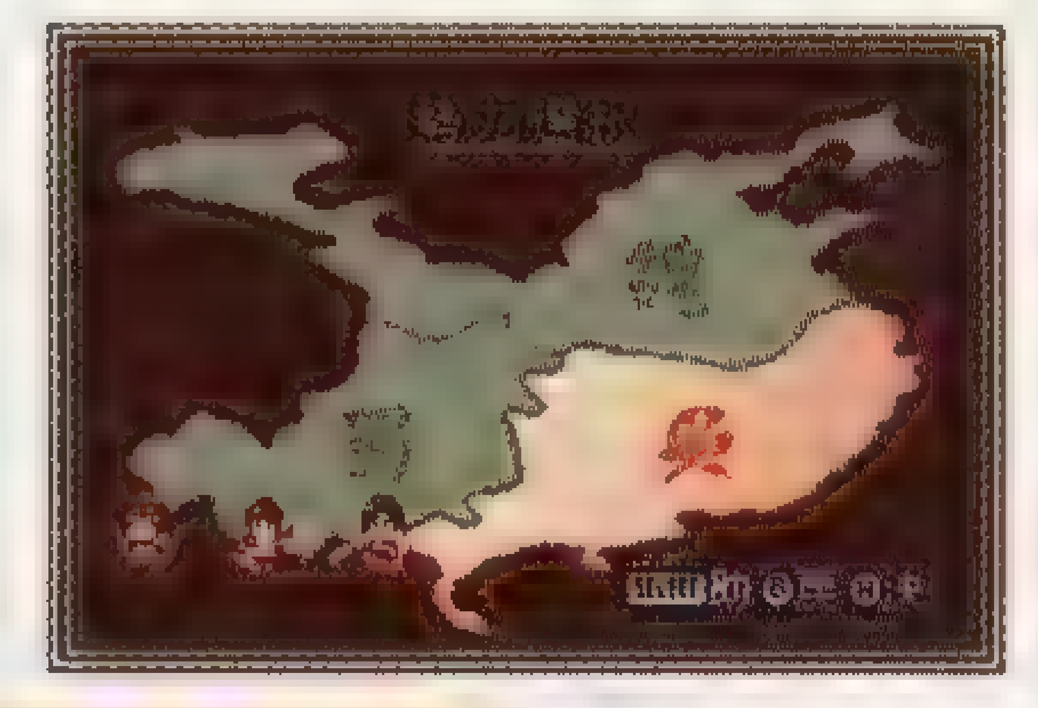
→在GBA版的游戏中,武将将以2D的形式来表现。无双动作也是2D的新感觉,而且充分发挥手掌机的便携——在游戏中可以中断记录。

新的系统是由2个部分组成 不停的在移动和战斗间切换

GBA版的游戏《真·三国无双》主要由“移动”和“战斗”2部分构成。移动部分时能看见敌方的布阵情况，在与敌方接触后就进入“战斗”部分。在战斗时就充分发挥你的无双技能吧！

《三国志》中魏、吴、蜀三国间的故事将以剧情事件一一呈现

游戏中主体部分就是“无双模式”。它以《三国志》为基础，分成魏、吴、蜀三个不同国家的立场为故事主线而展开。游戏中随处可见各种各样的事件发生：例如吴蜀联军在长江口大战曹军的赤壁之战中，黄盖诈降、诸葛亮借东风火烧曹军等。



→从魏、吴、蜀三个势力中选一个进行无双模式,著名的战争故事就此展开。



←事件发生后会有进军路线和计略的指示。看《三国演义》中著名场面的火烧赤壁再现。

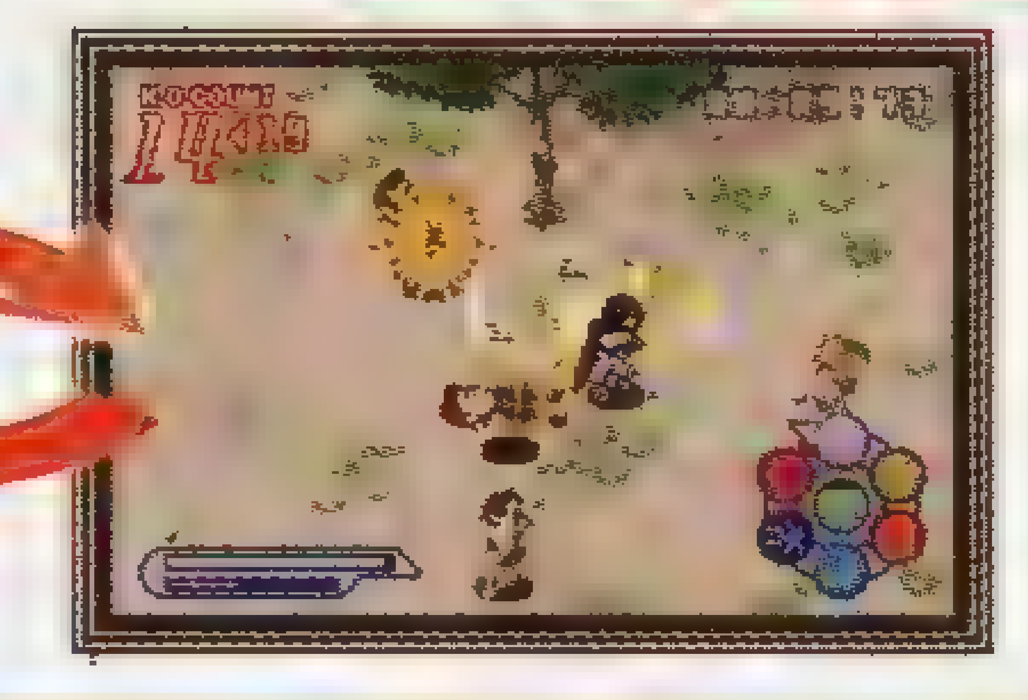
移动部分



→整个游戏的移动、配置时的地图画面,而且剧情中的事件也在这个部分中发生。

相互转换

战斗部分



←操作你所选出的武将与敌方军团展开殊死的战斗。在越短的时间内获得胜利，那么所取得的战斗成果就越高。

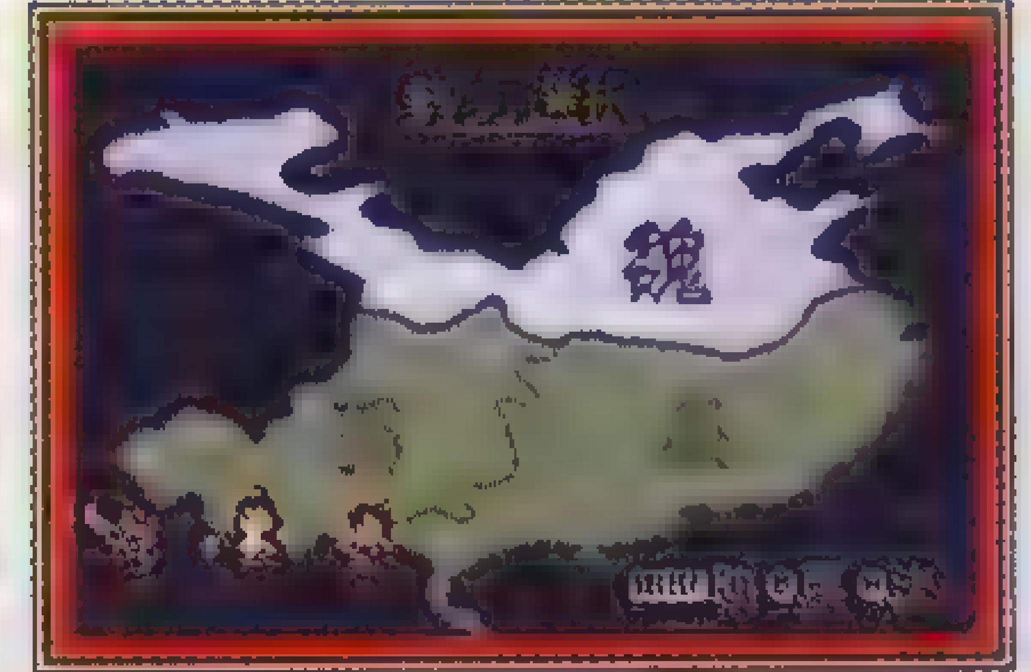


在全部三种模式的三国世界中战斗!

无双模式

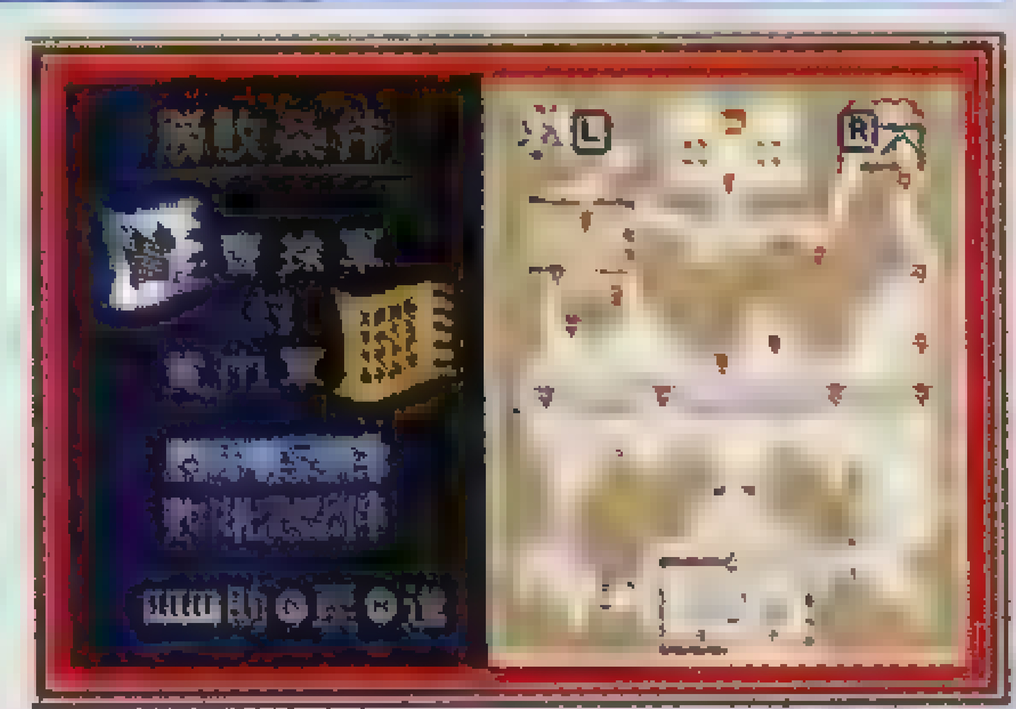
在魏、吴、蜀三个势力中选择一个，在复数的任务中发展剧情的模式，每个势力最初都有3名角色可供选择。

1 选择使用势力



首先选择势力，按照自己喜欢的武将来挑选就好了，虽在选择画面中大陆已经被分割为三国，但游戏实际上是从黄巾之乱的时代开始的。

2、确认胜败条件



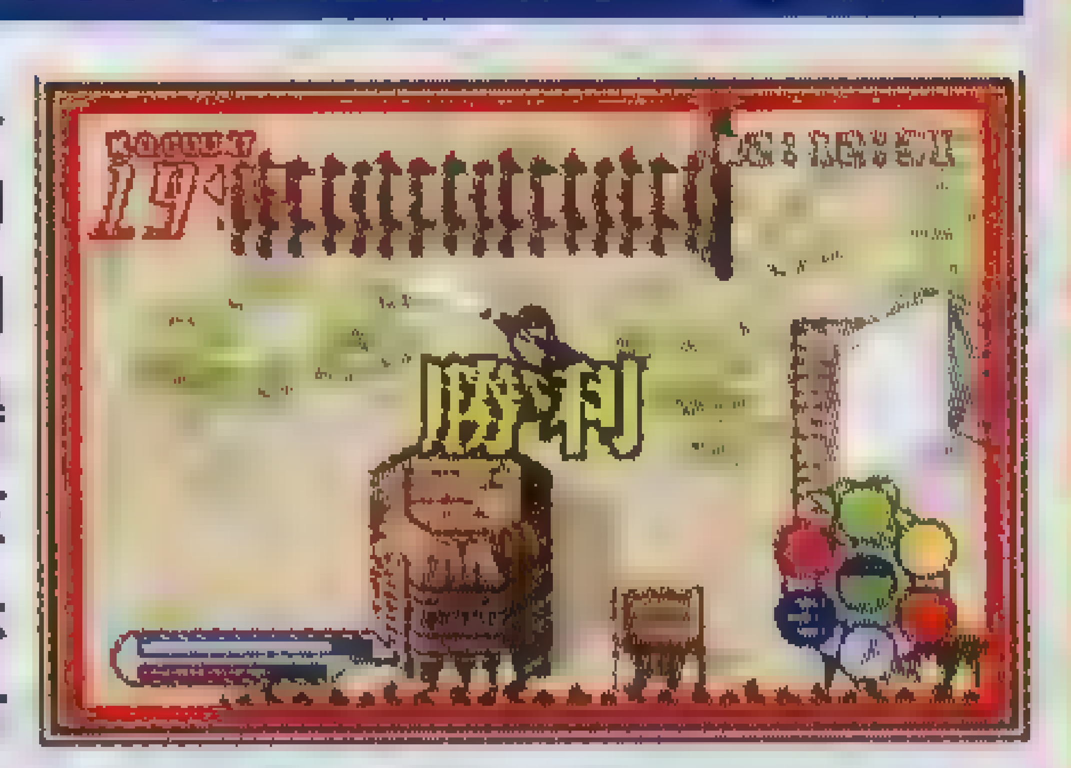
开始战斗之前，要先确认战场的构造以及敌军团的位置，移动部分中的进攻路线等也要在此仔细考虑清楚。

3 以无双乱舞决胜!



移动部分中与敌人接触后会进入战斗，虽然画面是2D的，但气绝攻击→通常攻击→无双乱舞的组合依然健在。以快速的连击将敌人消灭吧。

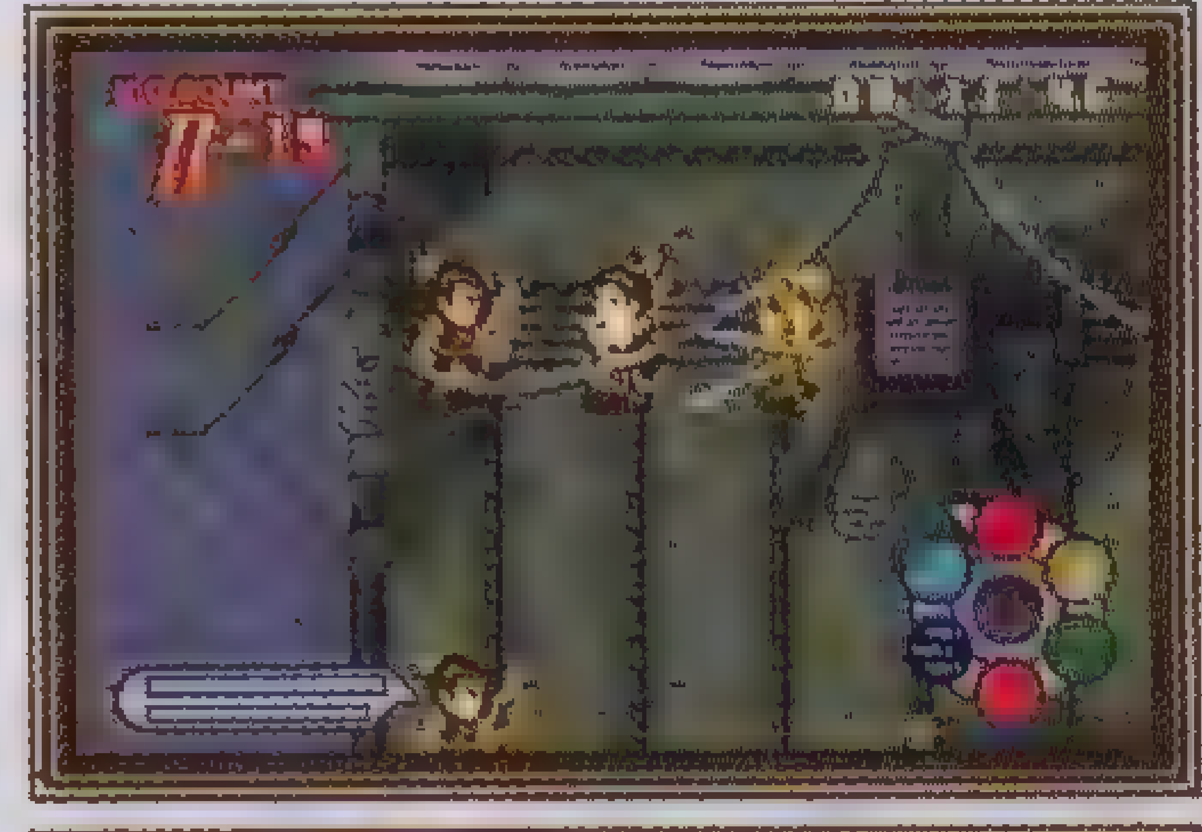
4 歼灭敌人的军团

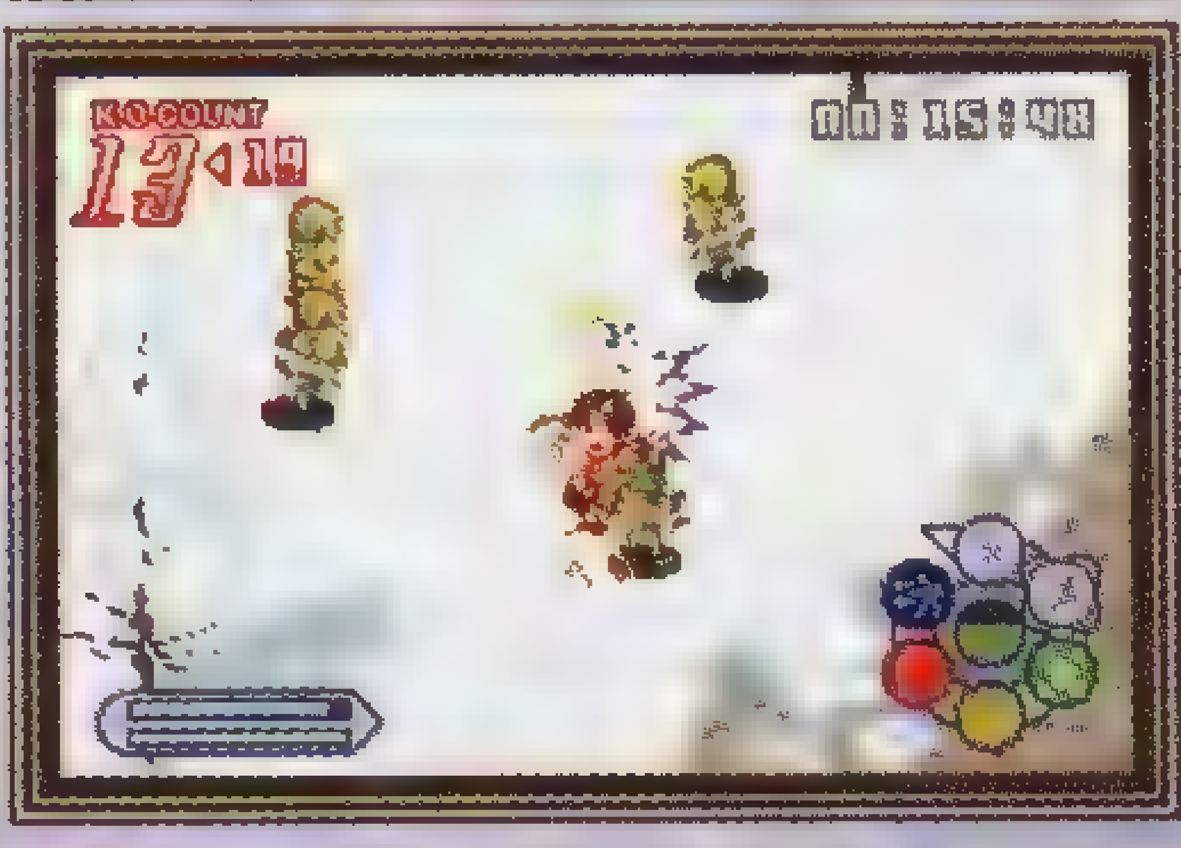


敌军团以一定的兵数构成，全部打倒后便能取得胜利。画面左上的数字表示敌人军团共有19名士兵，已经全部被打倒。

自由模式

这是可以自由选择人物和剧本的模式。可以选用的人物及剧本会随着无双模式的推进而增加。





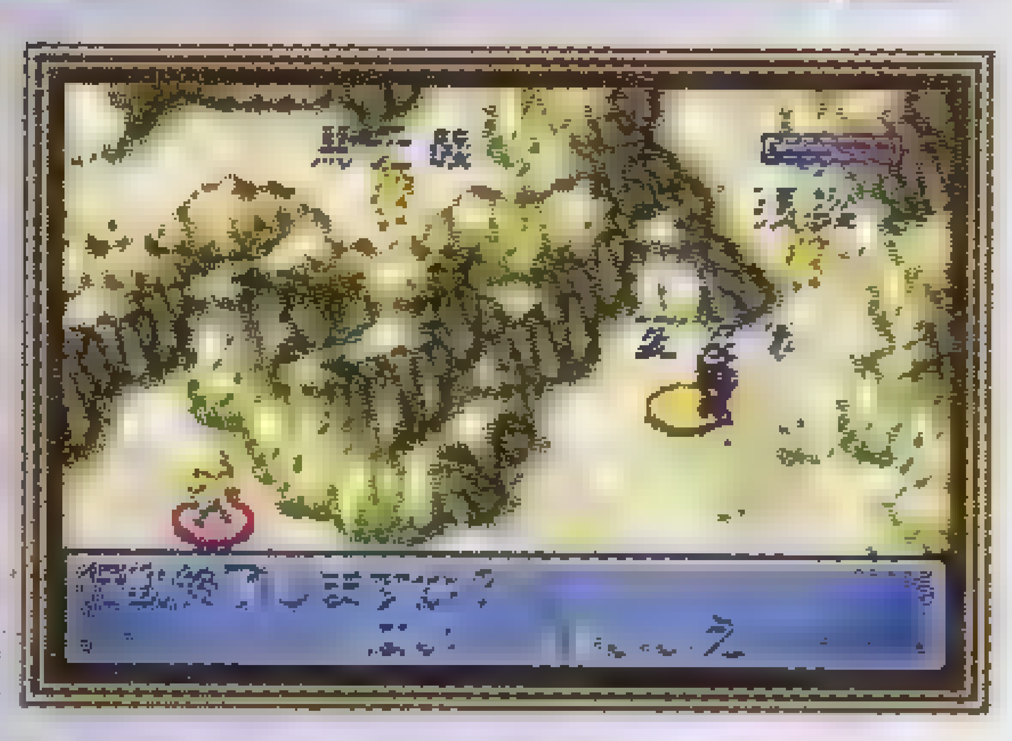
←可以令夏侯惇在赤壁之战中作为吴军参战。由于武将资料和无双模式是通用的，因此可以在这里锻炼自己的武将。

挑战模式

在3种特殊规则下以更新纪录为目标，挑战自己的技术极限。所有武将都会以初期状态登场，没有过硬的技术是无法完成的。

游戏系统由“移动”和“战斗”两部分构成的

移动部分



战场地图由复数的移动格构成，格子之间由移动路线所联系，移动部分中玩家就要在这张地图上进军。

移动部分的顺序按照玩家→友军部队→敌军部队的顺序进行，当玩家遭遇敌人部队的时候会进入战斗部分，否则会继续移动部分。如果在移动模式中停留在原地还可以进行“探索”，进入战斗地图（不出现敌兵）。另外，移动过程中也会出现各种事件或任务,并可能得到道具或武器。

一步一个脚印地进军

移动基本上一次只能一步，但当移动回曾经过的格子时则可以走两步。与敌人邻接的时候可以以退为进，夺取先机。

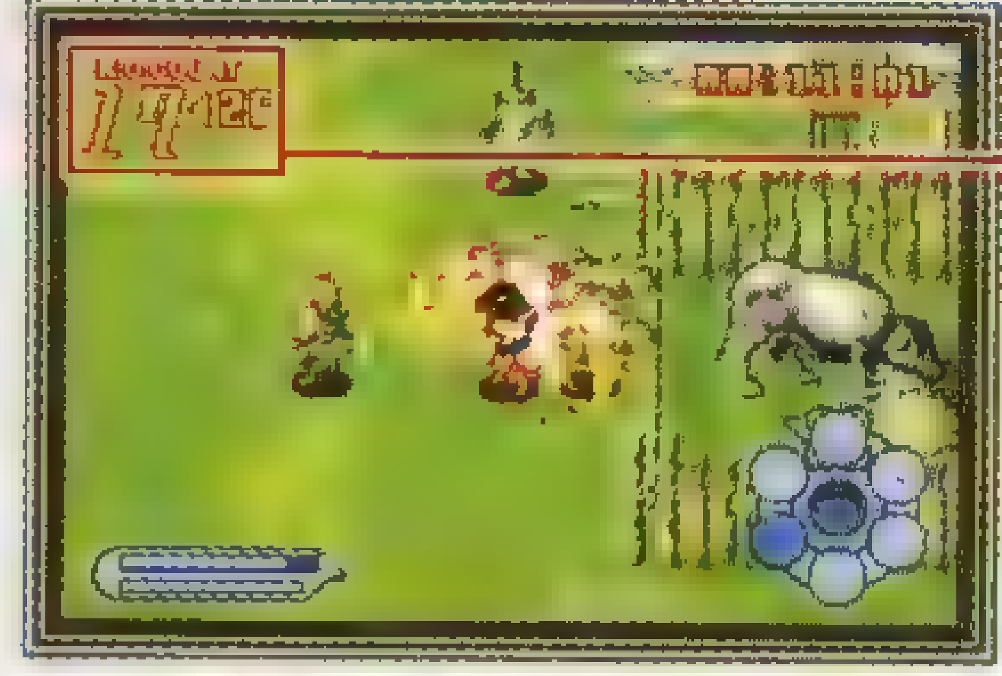
决定进军路线的移动部分 打灭大群敌军的战斗部分

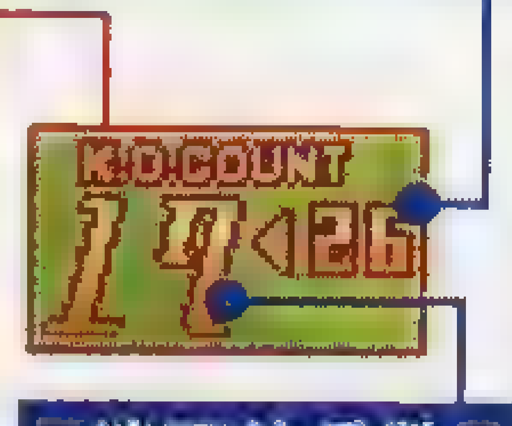
无双模式和自由模式中都分为“移动”和“战斗”两部分推进。玩家的部队在移动部分中进行战略移动，与敌军团接触后转入战斗部分，战斗胜利后再次转入移动部分。如此重复直到达成胜利目标，进入下一个剧本为止。

战斗部分

与敌人进行实际战斗的这一模式中，敌人部队由其所属兵数决定。消灭全部敌兵后便可取得胜利，玩家角色的体力减到0的时候则会GAME OVER。当感觉到危险的时候，最好从战场暂时撤离。战斗部分设有计时，消灭敌人需要的时间会影响到战果，并进一步影响到移动部分。此外，在“探索”模式中不会出现敌兵，玩家可以在战场上探索，寻找回复道具等。

各部队的规模都不同





敌部队的兵数

消灭的兵数

画面左上显示的K.O计数器右边的小数字表示战场上的敌兵总量，左边的大数字表示已经打倒的敌兵总数。左右数字相同时即表示敌兵被全灭了，胜利取得！

战斗部分的时间限制分为2个阶段，第一阶段以白字表示，第二阶段以红字表示。战斗开始时是白字，时间走完以后出现红色时间计，全部走完后时间为0。不过这样并非意味着失败，而只是会影响到战果。

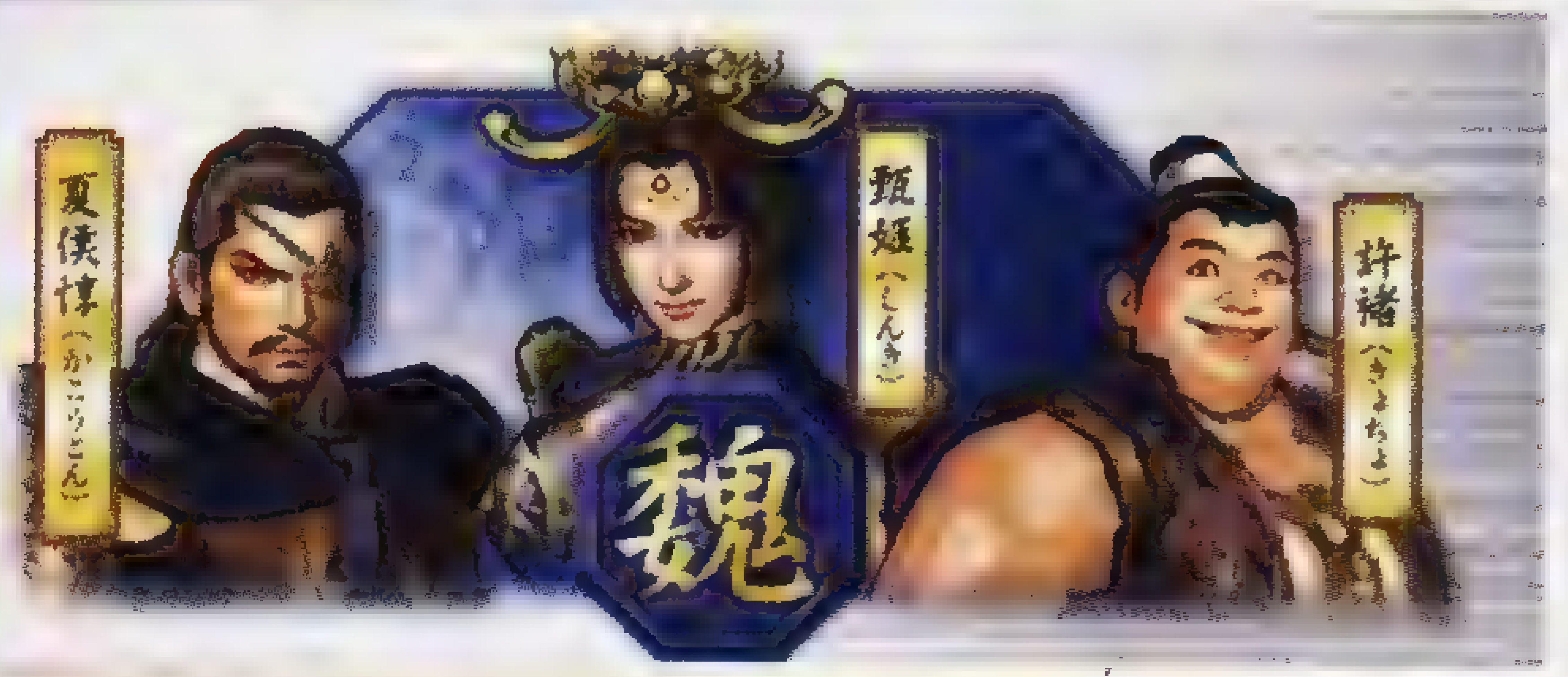
移动部分　　**战斗部分**





→玩家控制的角色在战略地图上移动。

←在战斗中歼灭敌人部队。



GBA上登场的勇猛果敢的人物

乱世的奸雄——曹操所率领的势力。他有着优秀的部下，达成霸业指日可待。

有着“江东之虎”别名的武斗派君主——孙坚率领的势力。有了儿子的鼎力相助，足可称霸一方。





有着汉王室血统、仁德之名遍天下的英雄——刘备率领的势力。他的目标就是复兴汉室。

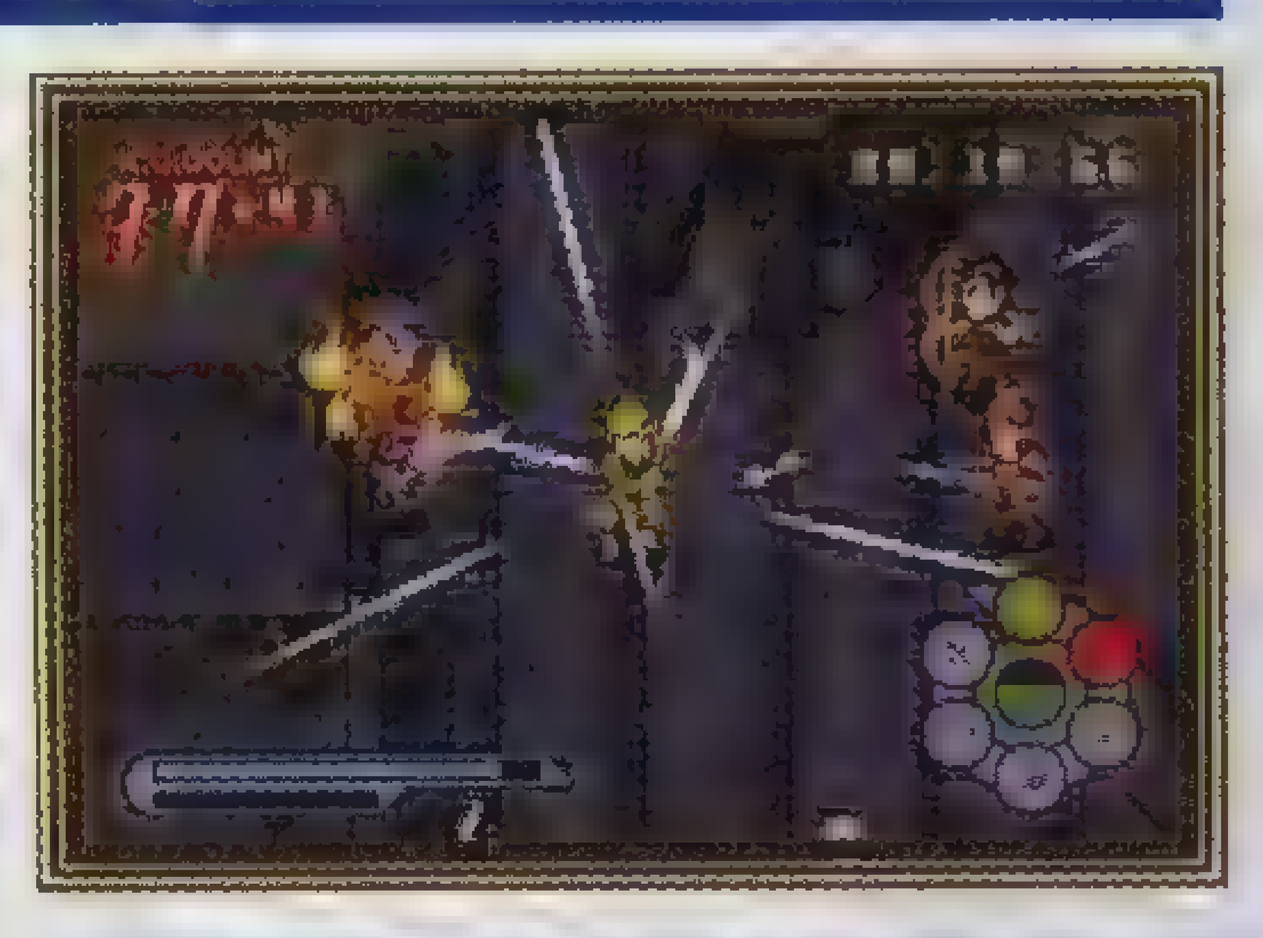
提高能力、更换武器，锻炼自己的分身!

培养玩家的角色 共有4种成长系统

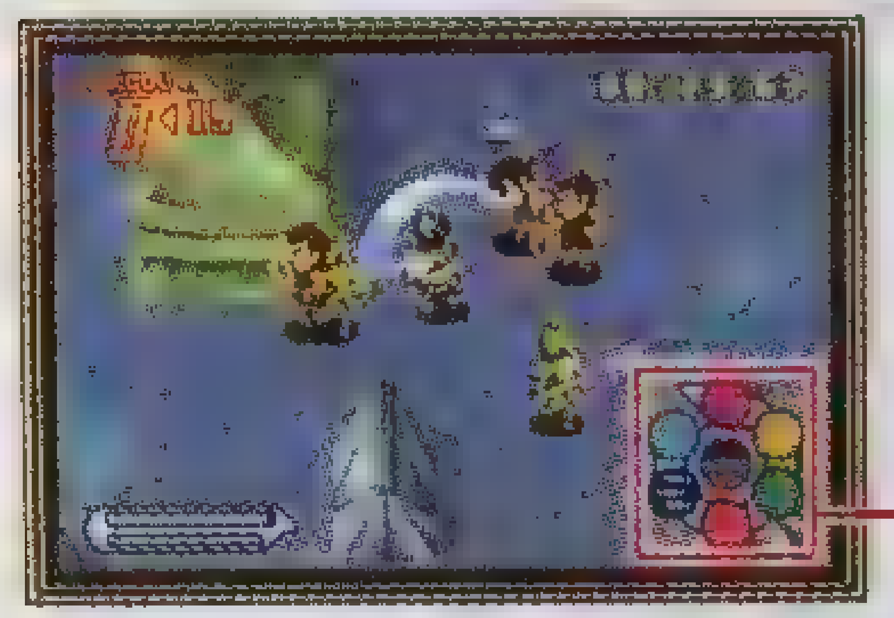
作为玩家分身的角色可以通过积累战斗经验或是装备道具/武器变强。玩家角色的成长分为一时有效、永久有效或是通过道具成长几个大类。

4种成长系统

暂时成长型：能力装备系统
恒久成长型：升级/成长道具
装备成长型：入手武器



能力装备系统





能力装备系统的效果只在一关内有效。为了战斗压胜或是打败强敌，这是必不可少的东西。

在一关内有效的成长要素。打倒敌兵后积蓄能力槽，用它可以换得六种特殊能力对玩家角色进行强化。

等级上升

打倒敌兵，积累战斗经验可以令角色的等级上升，能力也会上升。这种成长的效果是恒久的，在之后的游戏中会一直保持。

成长道具

移动部分中可能会发现“点心”或“青铜之剑”等成长道具，可以令体力或攻击力上升。成长道具的效果在之后的关卡中也有效。

武器入手

移动部分或过关时可能会得到武器。武器全部有200种以上,性能各自不同。装备强力武器的话,战斗能力会飞跃地上升。在战斗中也可以改变装备。

能力标记：
可以装备的能力以圆形排列。图片上的六种能力按顺时针分别是突击、气绝、范围、勇猛、速击、神速。

能力槽：
打倒敌人后就会上升，蓄满后就可以换取某项特殊能力。

千年家族



NINTENDO	2005.03.10	4800日元
卡带	SLG	1人用

GBA

帮助玩家的小天使

大神派来辅助玩家的小天使，除了能给玩家各种建议外，还担负着射箭的重要任务。



↑丘比特的箭可以改变家族成员的心情。

左右家族未来的特殊的箭

用“激励之箭”、“冷静之箭”等道具将家族导向良好的方向后，会得到家族的“感谢之心”。大量收集后，可以得到天神的褒奖，并得到有用的道具。影响家族成员思考、行动的箭有些是会当场生效的，也有一些的效果会持续5年之久。

立即生效的特殊道具

收集一定数量的“感谢之心”或是家族世代交替时，会得到特殊的道具。其中有包括回复家族成员体力的、提高能力的很多种道具。这些道具全部都是即时生效，根据家族成员的情况有效利用吧！



体力之轮
一个家族成员的“体力”上升



幸运之轮
一个家族成员的“运气”上升

爱之轮
一个家族成员“对恋人的爱情”加深



心之果实
回复一个家族成员的元气



继承的王冠
可以指定下一个家族继承者

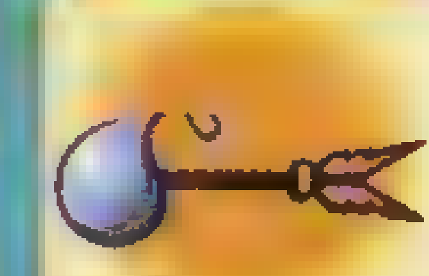


先代之心的结晶
令子孙继承祖先的能力

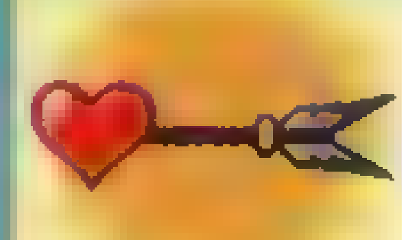
改变家族成员人生的重要道具！



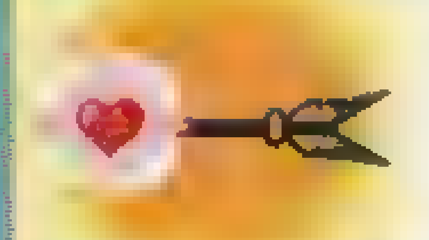
激励之箭
一个家族成员的“热衷槽”上升



冷静之箭
一个家族成员的“热衷槽”下降



爱情之箭
5年内对人际关系持有兴趣



相逢的预感之箭
与恋人相逢的几率上升



希望之箭
一个家族成员得到新的“梦想”

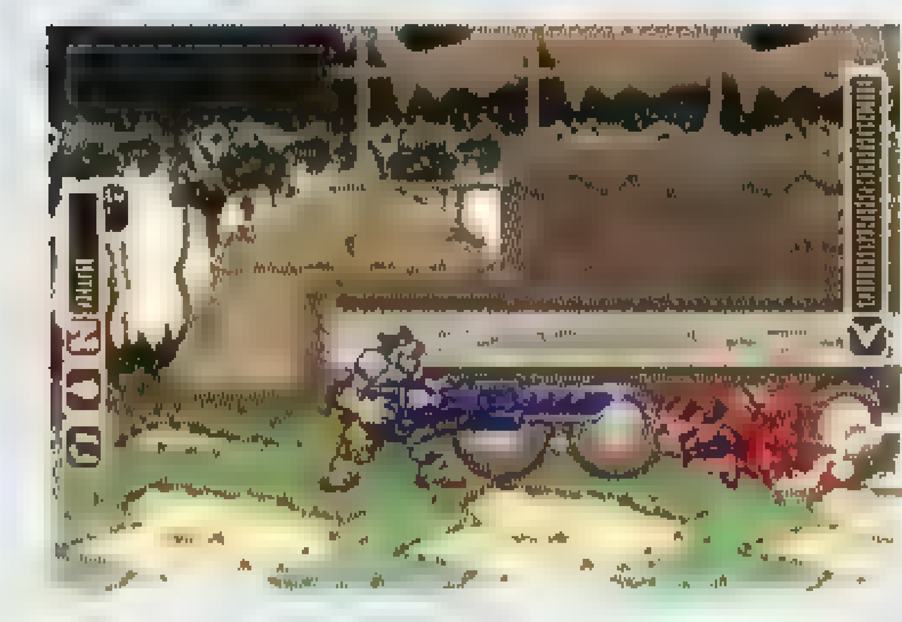
洛克人ZERO 4



ZERO游戏中的伙伴和敌人初次公开

GBA		
CAPCOM	2005.04.21	4990日元
卡带	ACT	1人用

这次《洛克人ZERO4》的故事从ZERO等人救助了被半机器人袭击的组织——卡拉班的人员开始，由于ZERO打倒了复制人X，新黄金乡开始陷入了无秩序状态。很多人从新黄金乡逃离，而卡拉班这个组织的目标则是建立可供人类生活的土地“AREA ZERO”，此后ZERO和此组织的女首领奈秀相遇了，他们今后都将面对怎样的敌人呢?





ZERO游戏中的伙伴

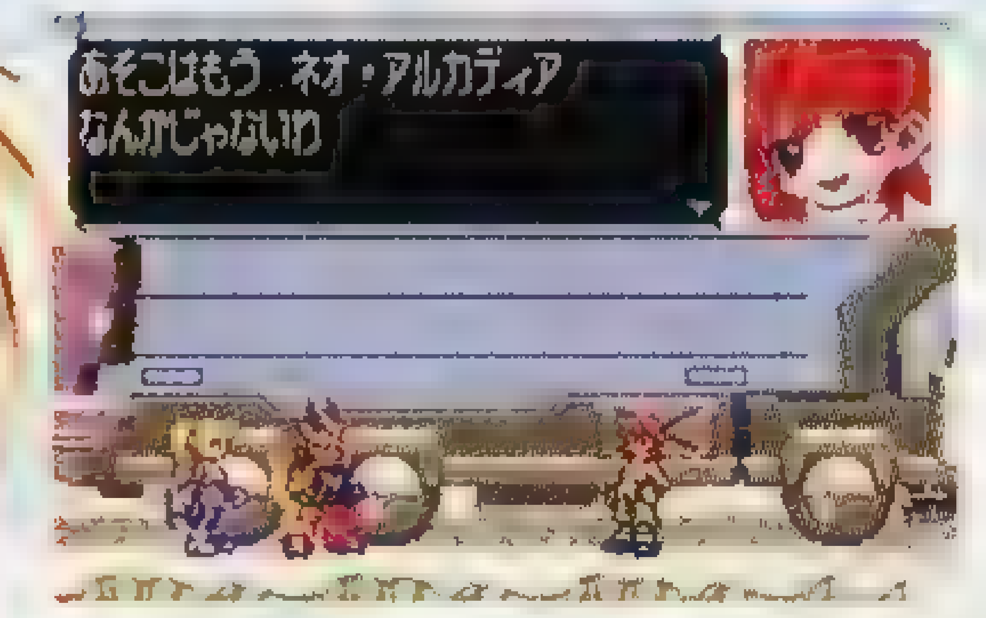
塞尔沃

←作为ZERO的新武器开发的技师，本作中在各关卡收集到的部件都能交给他，以此来开发新的武器。

雪儿



→以前居住在新黄金乡的神秘少女,她现在是研究半机器人和电子妖精的科学家。正在为了帮助分散在各地的人类及半机器人而旅行。



←以记者的身份活动的人类女性奈秀，想通过记录战场的状况说明人类与半机器人间战争的愚蠢。



↑与奈秀关系密切的半机器人格兰特，第一眼看上去很像战斗用半机器人。

ZERO所面对的敌人

崩蚀树怪
妖光·曼多拉哥

回天的死圣
烈焰·甘布雷姆

冻月军狼
裂冰·鲁纳艾吉

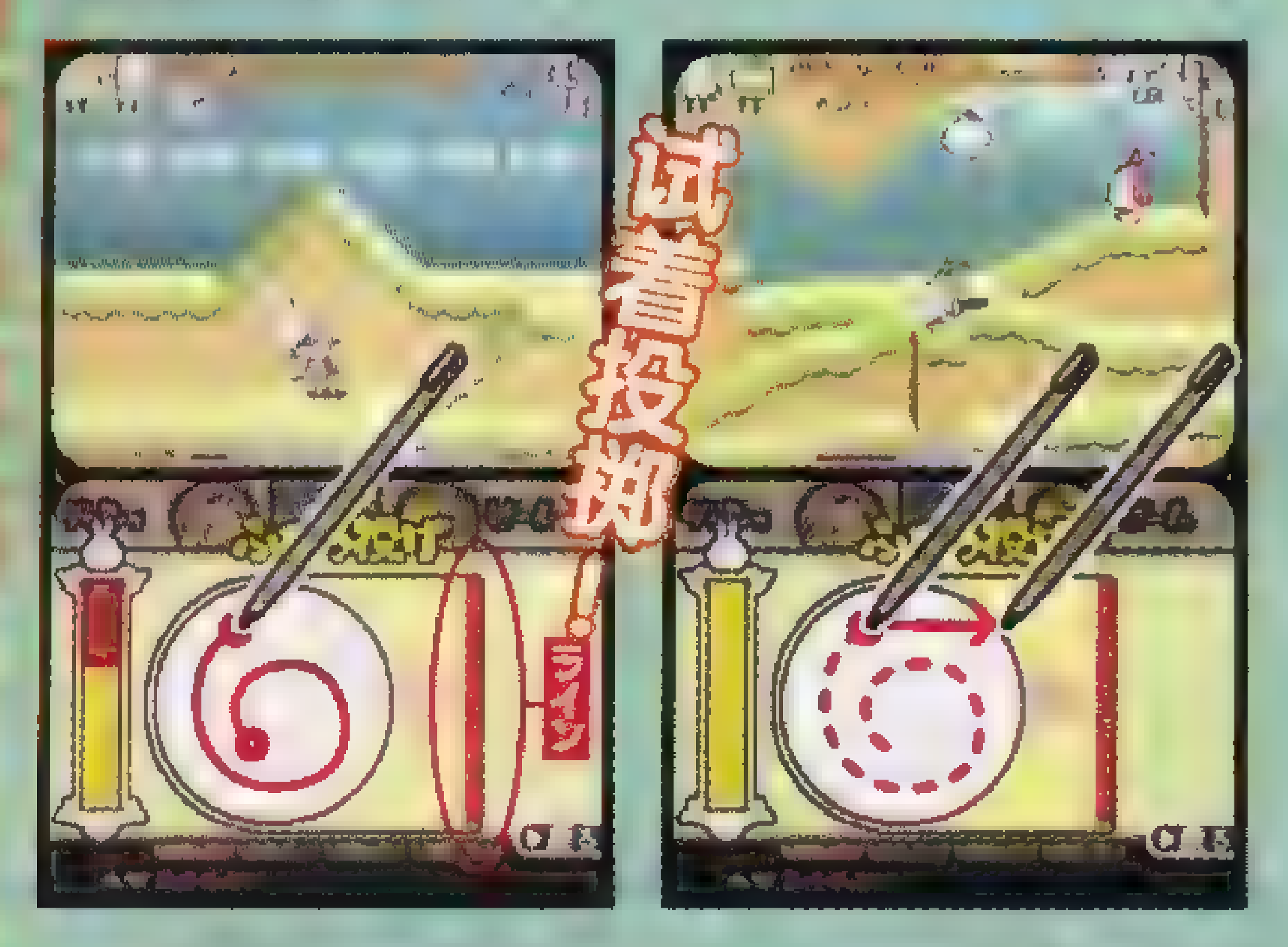
天翔之神枪
狂雷·艾克雷鲁



滚滚兔 (暂定名)

SUCCESS	2005.04.28	5040日元
卡带	ACT	1-4人用

《滚滚兔》是一款ACT游戏，玩家要操纵可爱的见习魔法师斯托罗，把不可思议的生物莫诺当作球投出去打倒敌人，要精准的掌握投出力度和方向，以恰好滚到悬崖边为目标。游戏中有大量的道具以及敌方角色出现哦！巧妙地操作以增加飞行距离，以越过地形复杂的跑道为目标而努力吧！

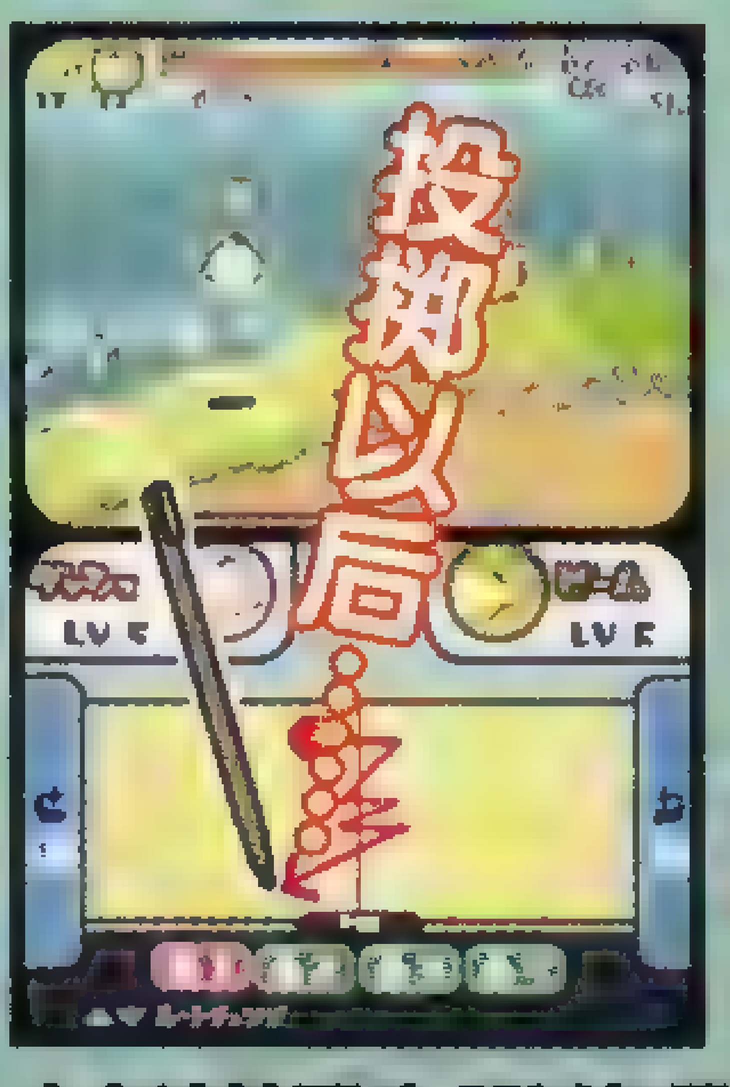


以触笔在触摸屏上划动，在左边的蓄力槽到达极限时向前进方向投掷出去！

POINT!

蓄力槽的积攒情况决定了投掷力量的强弱。投掷时越过右边红线的角度决定了投掷方向。

一边注意跑道一边操纵莫诺！划动触摸屏上表示的面板正中的线条时，能调整莫诺的高度和速度。





离悬崖边缘最近的莫诺取得胜利。

POINT!

先到达目的地的莫诺会停止在该处不动,所以如果能早点占据有利位置的话,不仅不会被弹飞,而且还能成为对手的障碍。

游戏中一共有三种模式可供选择。

主模式：召集所有的莫诺集中训练参加比赛，要想获得胜利的话必须完成8条赛道的比赛。

自由模式：能自由选择在主模式中已经完成比赛的跑道来玩，在得意的跑道上以高分为目标来挑战吧！

挑战模式：完成给与题目的模式，由于莫诺的能力差别，用一只莫诺无法完成全部跑道的问题，要根据情况来挑战。全部题目都解决后不知道会不会有隐藏要素呢？





NDS	BANDAI	2005年春	6090日元
	卡带	S · RPG	1人用

BANDAI公司终于宣布将在任天堂DS上发售它最新一作的《SD高达 G世纪》，新作品的定名虽然有点没创意，但是此次的系统将大幅强化，究竟有何新的要素呢？让我们先睹为快！



首先公布了这次作品里包含的高达作品集

◆TV动画作品：
机动战士高达
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士V高达
机动武斗传G高达
新机动战记高达W
机动新世纪X
机动战士TURN A高达
机动战士高达SEED

◆OVA动画作品：
机动战士高达 第08MS小队
机动战士高达0080－口袋中的战争
机动战士高达0083－星尘的回忆
新机动战记高达W－无尽的华尔兹

◆电影作品：
机动战士高达－逆袭的夏亚
机动战士高达F91

◆游戏作品：
机动战士高达－基连的野望
SD高达 G世纪系列

◆漫画作品：
机动战士十字先锋海盗X高达

◆其他类作品：
MSV
ZMSV
高达前哨战－ALICE的忏悔

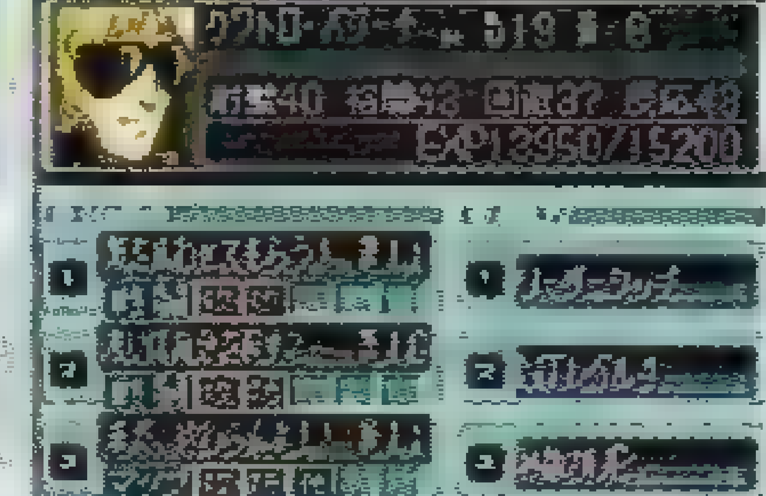
当然很可能是BANDAI公布的一些主要作品，而一些戏份较少的作品可能都没有公布，还有值得注意的一点是，BANDAI宣布这次的剧情将如同GBA上的《SD高达 G世纪ADVANCE》一样将完全原创，而且玩家首先是作为吉恩方登场，然后才转入奥古的，难道还有那一作的情节？

双画面使操作性出类拔萃！

操作界面在上屏幕显示，情报表示界面在下屏幕显示，如此的系统使操作性提升。例如玩家在下屏幕的状态画面确认各自能力的同时，能在上屏幕的编成画面选择人物，地图画面与战斗画面也以同样的形式表示。



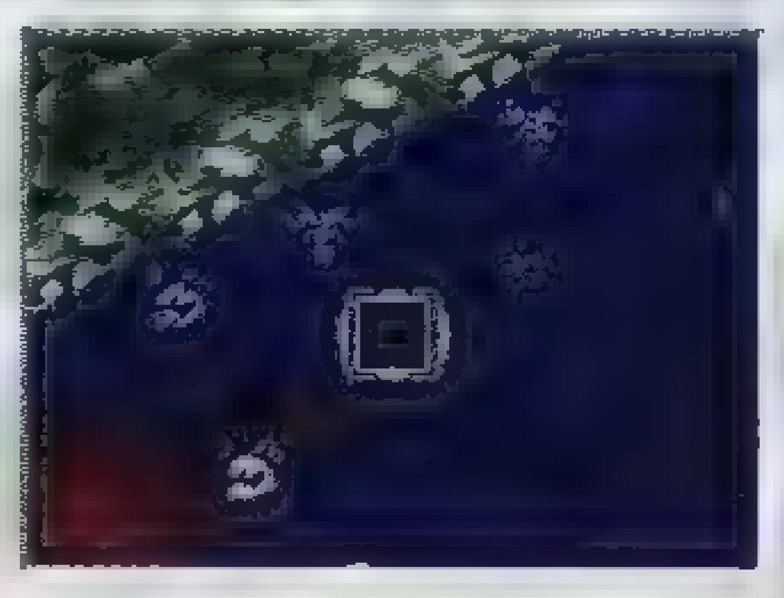
←上屏幕是人物编成画面，移动光标选择驾驶百式的克瓦特罗上尉。



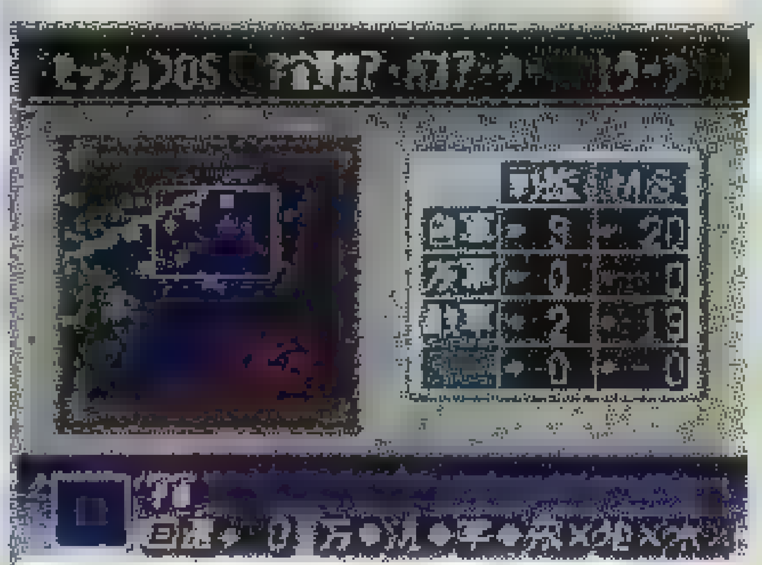
→此时克瓦特罗上尉的详细数据同时在下屏幕显示，无需切换画面。

利用触摸屏机能移动地图！

本作利用了NDS的触摸屏机能，能方便的改变画面显示的地图区域，下屏幕显示全体地图，以触笔点触地图使其移动到想观察的地方，上屏幕的画面也会相应移动。己方成员就算分散于战场各处，以这种方式切换画面也能很好的掌握战局。



←上屏幕的画面是放大的局部地图，根据下屏幕的操作会作出相应的移动。



→下屏幕显示全体地图，直接点触就可看到想观察的区域。



NDS	BANDAI	2005.03.10	4800日元
	卡带	PUZ	1-4人用

水口和樱井强强组合的《METEOS》发售前又公布了关于游戏的联机玩法和游戏中合成室的使用。

通信对战解说

《METEOS》的通信对战一共有三种方法!

大家都有《METEOS》卡带时



能使用全部自己合成的惑星，道具和游戏规则也能自由使用和制定，巧妙使用一些道具的话能事半功倍。





←选择这里联机。

独乐乐不如众乐乐，多人联机对战使游戏更有竞争性，也更考验玩家的功力。



↑一个人作为主机建立新组，其他参与的人在右边加入。



↑选择喜欢的惑星以及互相妨碍的类型等设置。



↑全部准备就绪，然后开始对战。



↑对战后资料里会出现对方的名字还有评价。

《METEOS》的多人多卡联机和与《大合奏！乐团兄弟》类似，其中一人作为主机，其他人加入，而与其他PUZ游戏类似的是，多人游戏可以互相制造障碍、互相陷害，选择不同惑星时互相妨碍的类型也不同。自由制定各种规则也是乐趣所在，如何在既定规则下达成最大连锁颇为考验脑力，合理利用各种道具加快打回陨石也是影响成绩的关键。

总结：能在各种规则下玩，支持最多四人对战，任意选择惑星，出现道具，能互相妨碍，打回的陨石能作为合成素材，能记录对战对手的名字。

只有一人有《METEOS》卡带时



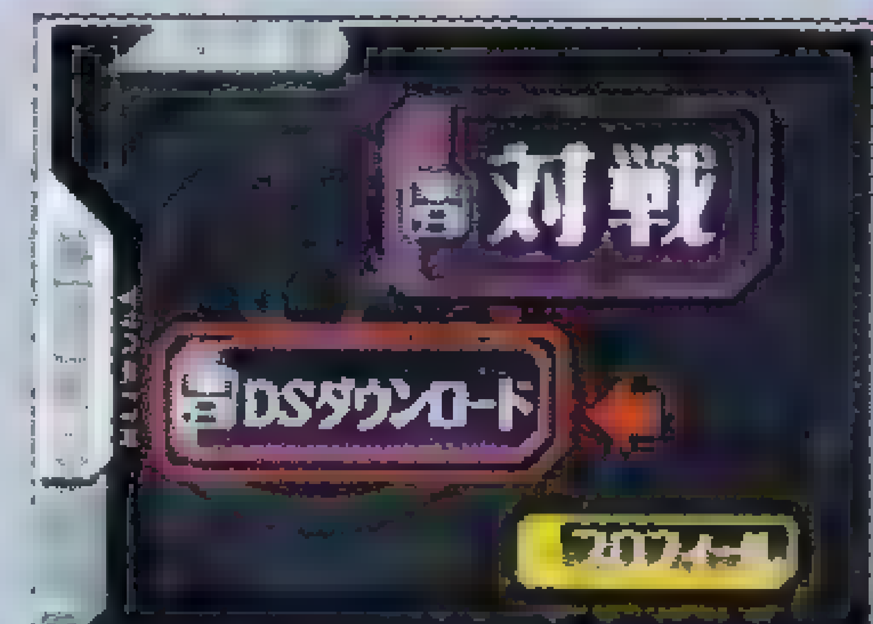




←↑参与者选择download play。



即使只有一个人有《METEOS》卡带也同样可以对战，但是与多卡对战不同的是这里有限制，只能使用以下四种惑星。



→选择这里进行对战。



↑参与者到齐后选择下面的"引爆陨石"。

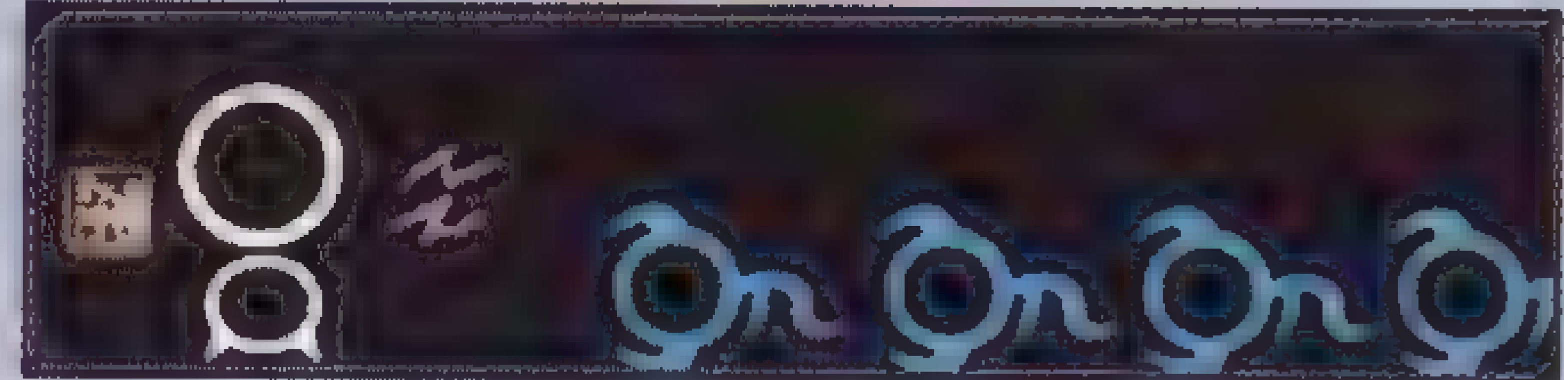


↑首先从四种惑星中选择一个,然后等待其他人的加入。

↑然后开始对战。

总结：最多只能使用四种惑星，全体使用同一种惑星，最多支持四人对战，对战专用，一回决胜。

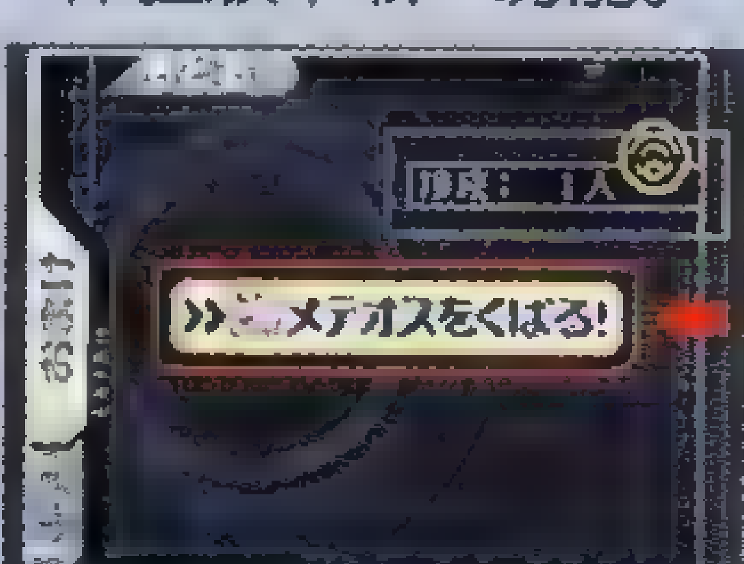
有卡带的人发送"体验版"



为了让没有卡带的人了解《METEOS》的乐趣，本作特别增加了"体验版下载"功能。

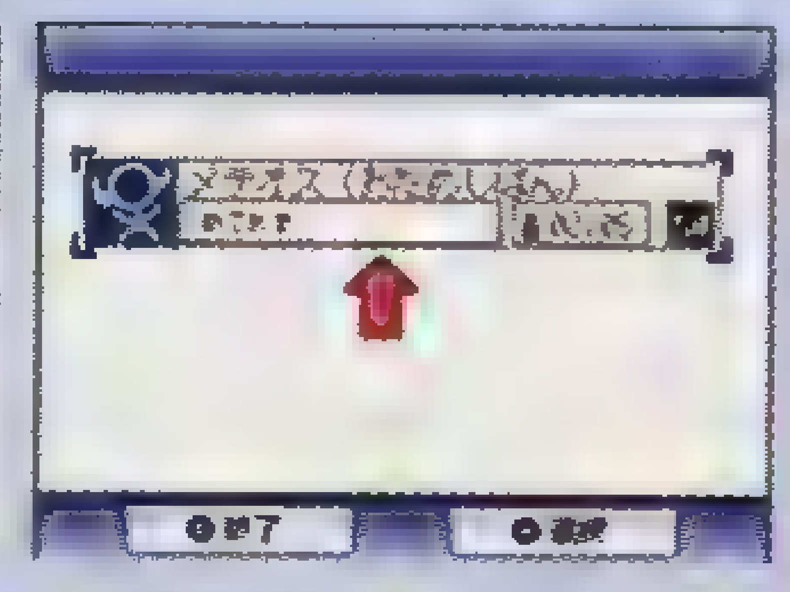


↑从附录里进入。

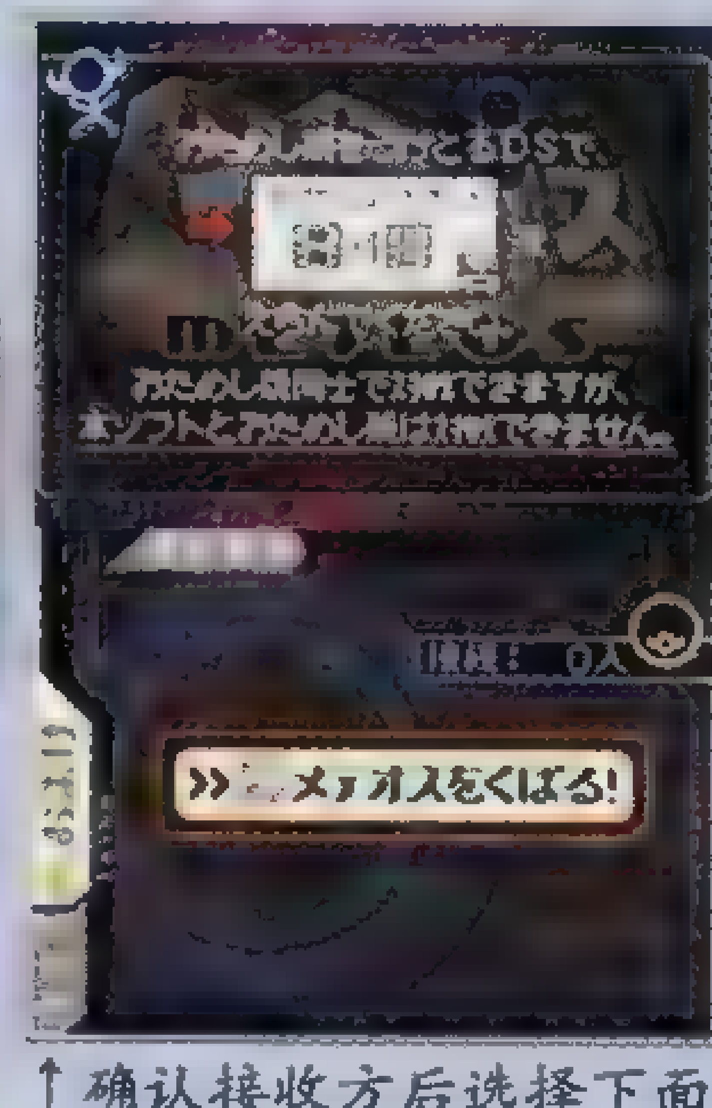


↑发送方出现以上画面。

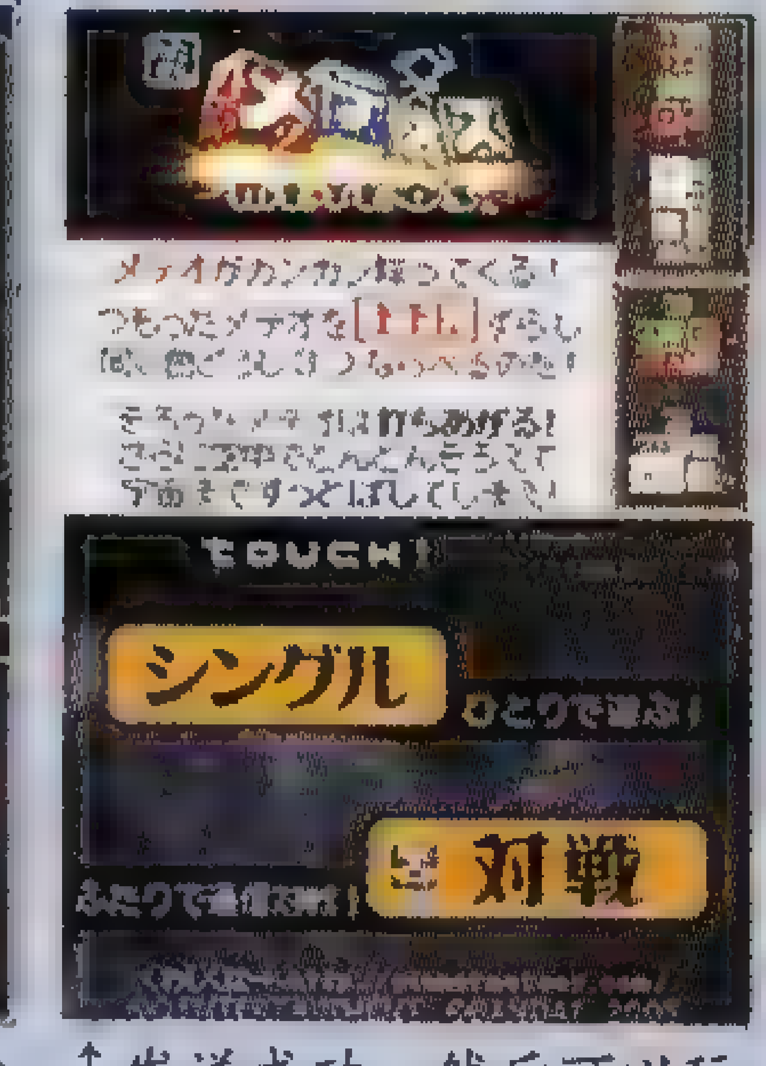




↑接收方选择download play。



↑确认接收方后选择下面的"引爆陨石"。



↑发送成功，然后可以玩体验版游戏了。

用体验版可以进行为时5分钟的限时单人游戏,也能用两个体验版对战，但是却无法和作为发送方的插着《METEOS》卡带的NDS对战。使用两个体验版对战的话,难度上升不会很快,所以适合初学的玩家,偶尔使用体验版对战也能享受不同的乐趣吧。

总结：最多只能使用四种惑星，全体使用同一种惑星，最多支持四人对战，对战专用，一回决胜。

合成室

现在来说明在《METEOS》中非常重要的“合成”。被打回到大气圈外的陨石并没有就此消失，而是成为可以得到的“素材”，除了一卡对战以外的其他模式都能使用合成。但是燃烧着被打回的东西不能作为素材，要打回大块陨石时要多次点火。

陨石虽然多种多样，但是本质都是凝缩物质，适当处理的话就会变得越来越多，使用这些陨石能制造出很多东西。所谓陨石兼具破坏力和生产力就是这样，但是陨石的正体仍然不明。

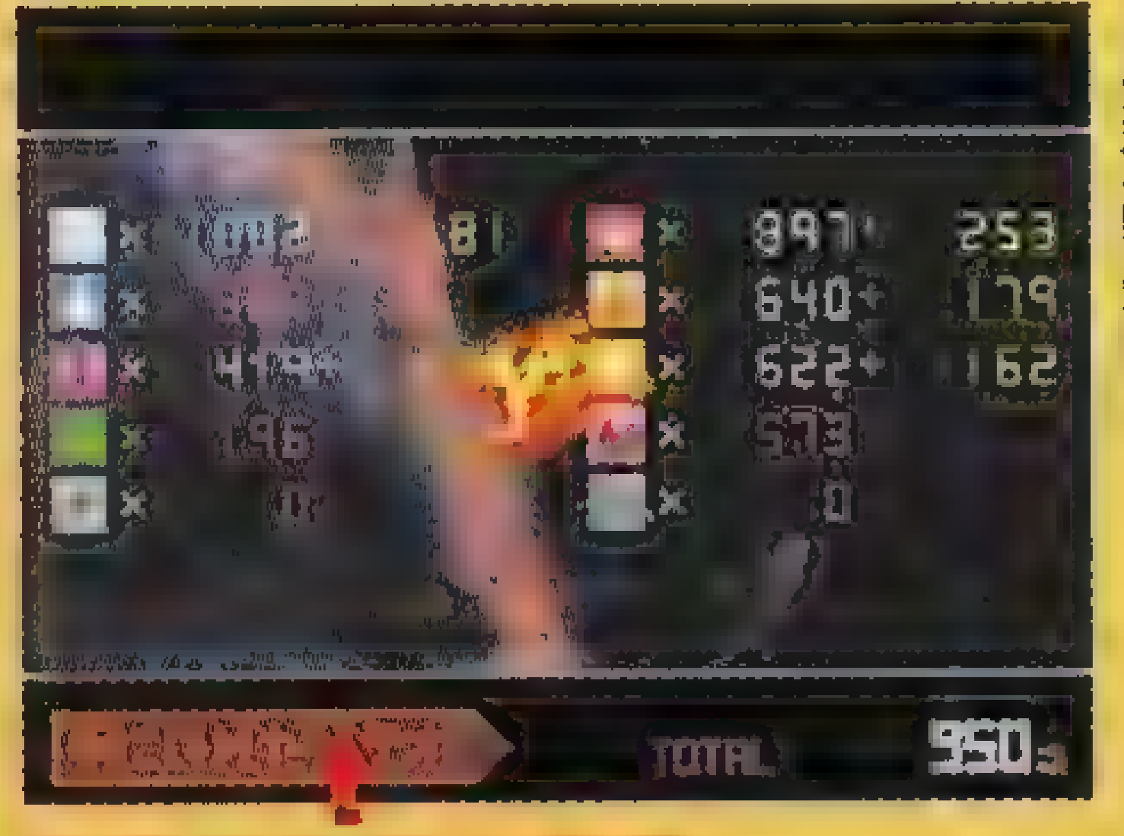
陨石根据素材的种类分为各种颜色：



	空气	白色		植物	绿色
	火焰	红色		电气	黄色
	水	蓝色		生物	粉红
	大地	茶色	?	?	黄绿
	钢铁	灰色	?	?	[illegible]

其中每个惑星上只会有五种陨石降落，而根据惑星的组成成分不同，降落的陨石种类和比例也各异。所以，收集各种打回的惑星作为素材，然后可以制造出各种各样的惑星和物品。

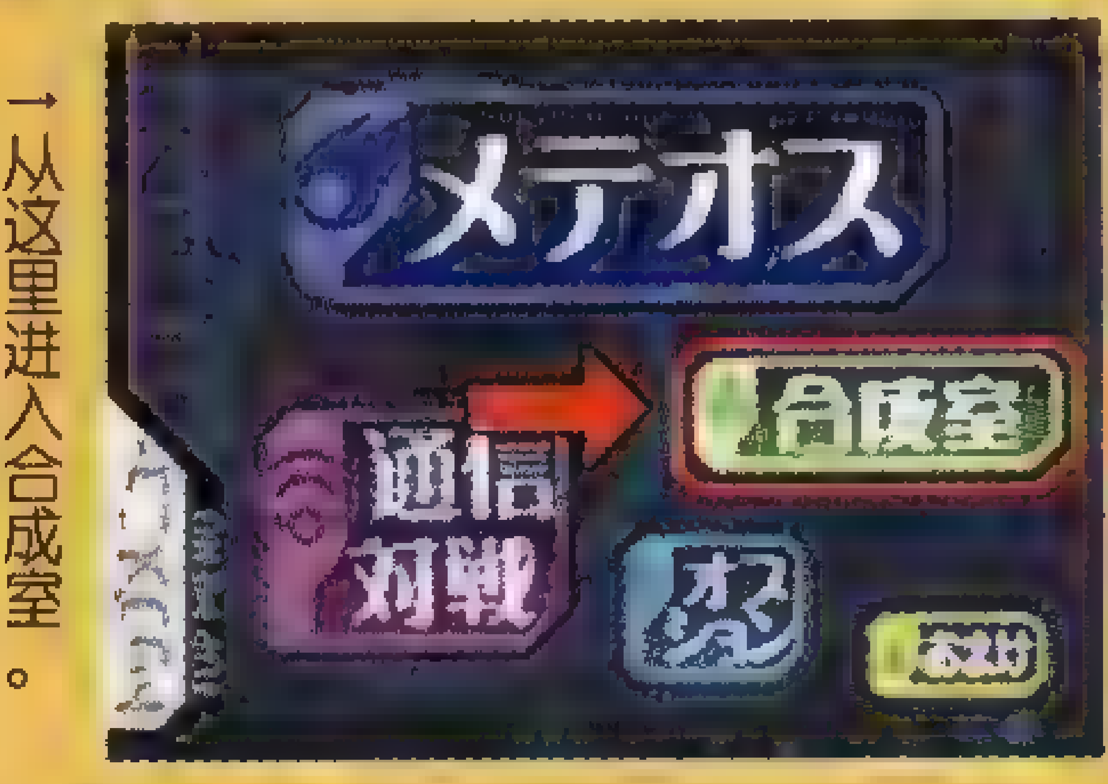
首先进入游戏，结束后可以在上屏幕看到本次收集到的各种素材的数量。



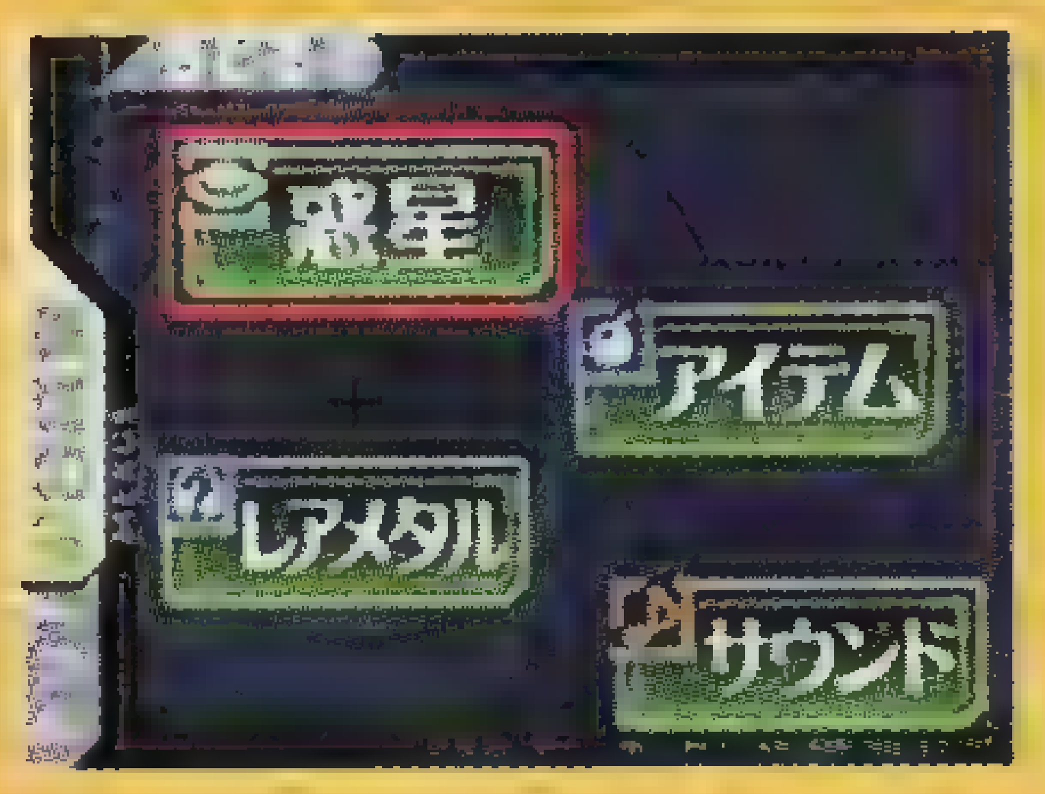
←蓝色的数字表示现在拥有的数量，黄色的数字表示本次收集到的数量。

收集到的陨石数量。

然后就可以进入合成室进行合成了。



←从这里进入合成室。



←里面有好几个选项。

不管在哪种模式下玩，都能享受到各种乐趣，把全部的惑星收集到手吧！

陨石素材数量超过上限的时候，菜单中就会出现合成惑星的选项，选择不同的素材组合，然后就开始合成惑星和物品吧，成功合成后惑星数量会增加！

←上屏幕是合成后的素材消耗情况。

可以看到此时如果要合成惑星メガドーム的话，需要空气陨石200个，火焰陨石200个，水陨石100个，大地陨石100个。也能根据这个数据来判断惑星的主要成分，看来惑星フリーザム才比较适合生物生存。

然后进行合成吧！

→这里当然选“是”。



←连sound test中的曲子也可以合成出来。

另外，自己的母星体积也能通过单人游戏和对战模式收集到的素材来增加。合成之前并非不能使用其他惑星，使敌方惑星迅速进化，收集对方打回的其他种类的陨石，以更好地收集素材加快合成进度也不错哟。



Another code 双重记忆

双重事件 双重记忆

NDS			
	NINTENDO	2005.02.24	4800日元
	卡带	AVG	1人用

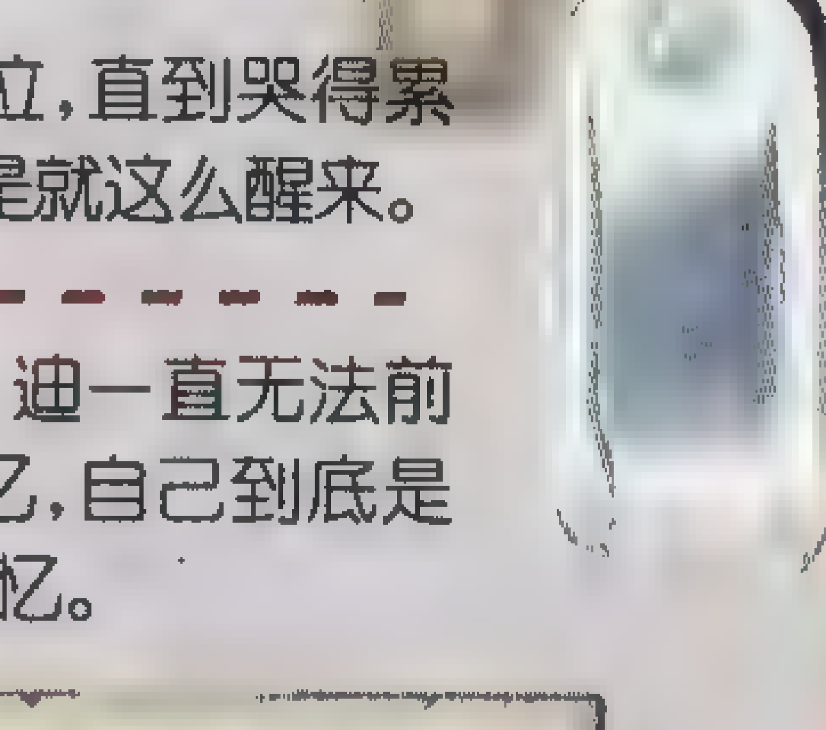
1948年，距离美国西海岸数十英里的小岛上居住的资产家一家发生悲惨的事件。此后，这起事件被对岸的人们口耳相传，不知从何时开始，这个爱德华家染血的小岛被称为“血腥爱德华岛”。

1994年，阿西托鲁郊外，生体认证研究者理查德・罗宾兹和记忆研究者小夜子・罗宾兹夫妻的爱女诞生，他们给孩子起名叫阿修莱。

阿修莱在双亲的关爱下健康地成长，而在她三岁的晚上，有人闯入了罗宾兹家，悲剧再次发生。事件一直悬而未解，就这样，过去了11年。

阿修莱，一个有着黑色双眼而令人印象深刻的13岁少女，据说在她三岁那年双亲由于事故去世，现在和姨妈洁西卡一起生活着。

阿修莱总是反复做着同一个梦，幼小的阿修莱在一个黑暗的地方哭泣，直到哭得累了，不知不觉入睡，这时有人开门进来，在阿修莱碰触到那个人的手时，梦总是就这么醒来。



那个幽灵少年一直在血腥爱德华岛上等待着某人，他的名字是迪。迪一直无法前往天国，独自在世间徘徊。他的愿望是找回自己失去的关于生前的记忆，自己到底是谁，为什么会死。迪相信，如果有人出现在岛上，就一定能找回自己的记忆。

探索向导

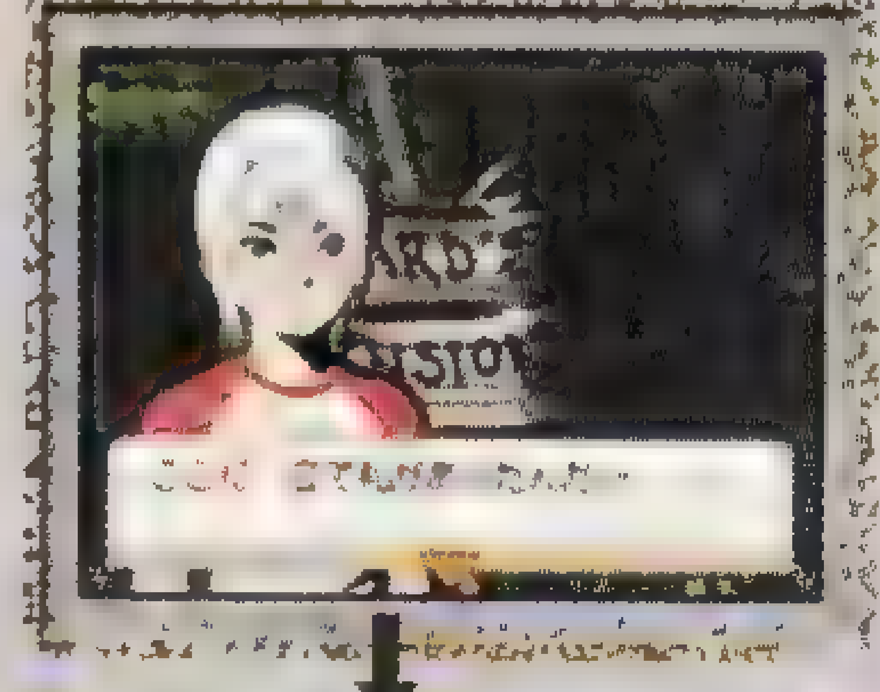
作为本作故事舞台的血腥爱德华岛，在岛上隐藏着很多秘密，玩家操作阿修莱在岛上周游时，要一边调查各种事物，一边活用NDS的机能解开各种谜题，逐渐发掘事情的真相。



1.操作阿修莱
首先选择要行进的方向，然后让阿修莱向这个方向移动。

↖上屏幕可以看到该处的景色。
←在岛上步行的阿修莱，首先沿着道路走走看吧。

2.不要放过任何对话
和岛上遇到的人对话是非常重要的，要注意听。



←阿修莱一个人的时候也可能会出现一些隐藏的提示。

3.调查值得注意之处
对一些地方进行细致的调查，拍下照片后，也许会在之后有用。





←看到告示牌的观众与游戏主角产生同样的感受，这种即时情景游戏中随处可见。

4.解谜
活用NDS拥有的机能解开各种机关和谜题。



←发现了坏掉的路标，配合光标好好的调查一下。

描绘彩虹轨道
引导卡比的ACT





NINTENDO	2005.03.24	4800日元
卡带	ACT	1人用

本作中被魔女变成球的卡比会一直滚动到达终点，在触摸屏上描绘出彩虹轨道后，卡比就会沿着轨道滚动。

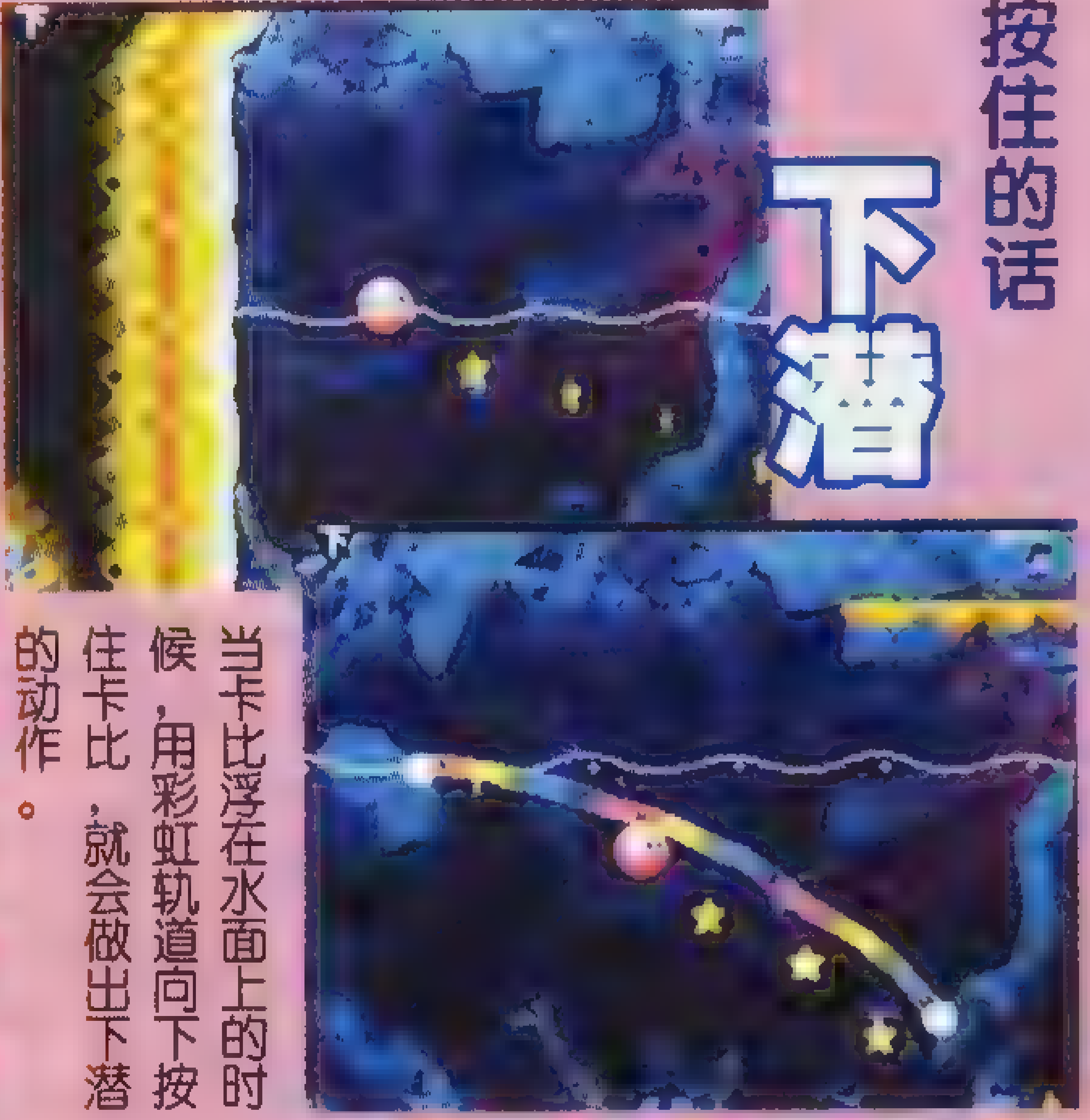


根据彩虹的描画方法做出各种动作!

至今为止公布的情报都是卡比沿着描画出的彩虹轨道滚动，而本次介绍根据彩虹轨道的描画方法不同，卡比会做出下潜、防御、冲刺、避开等各种丰富的动作。

下潜

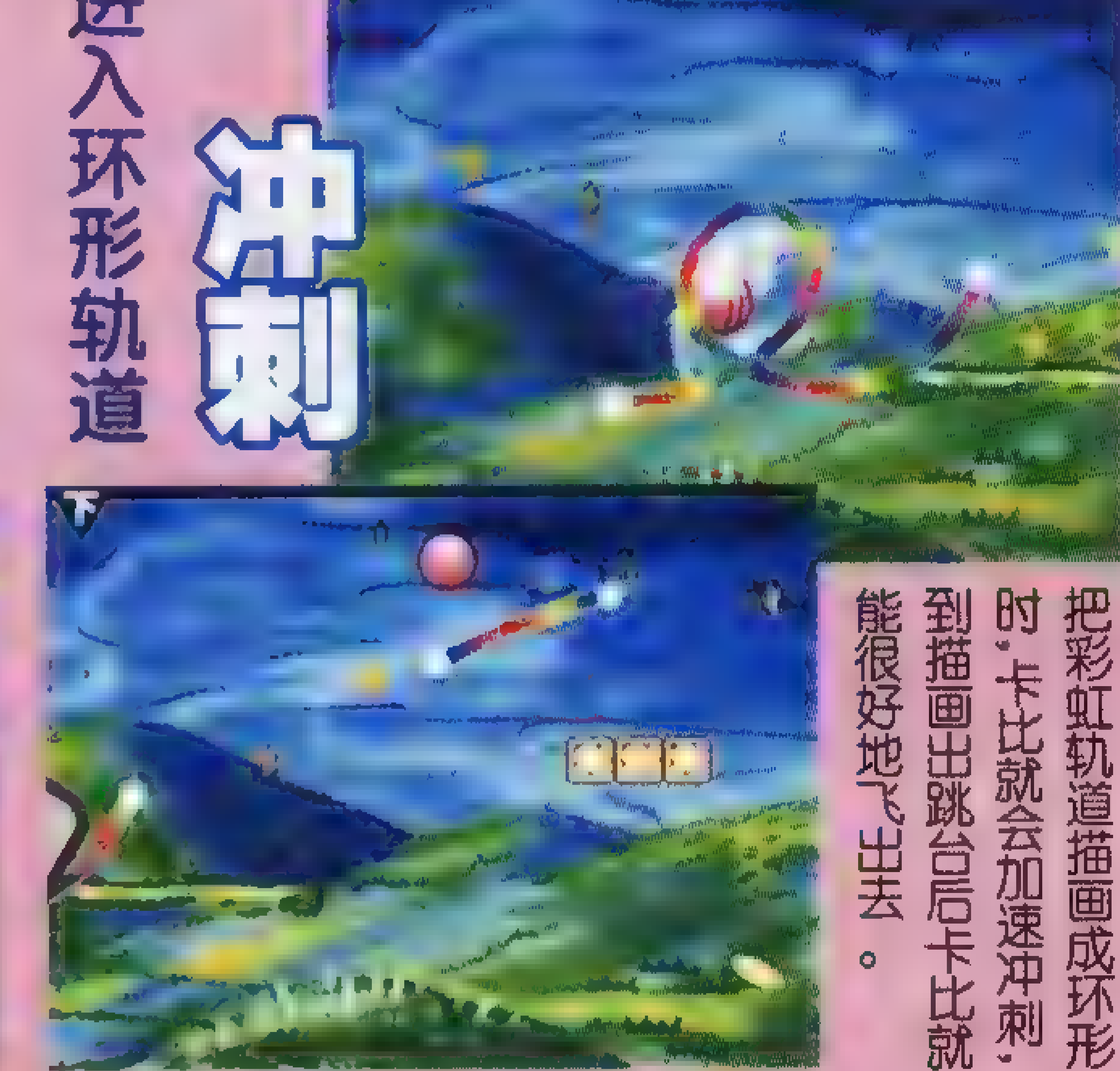
按住的话



当卡比浮在水面上的时候，用彩虹轨道向下按住卡比，就会做出下潜的动作。

冲刺

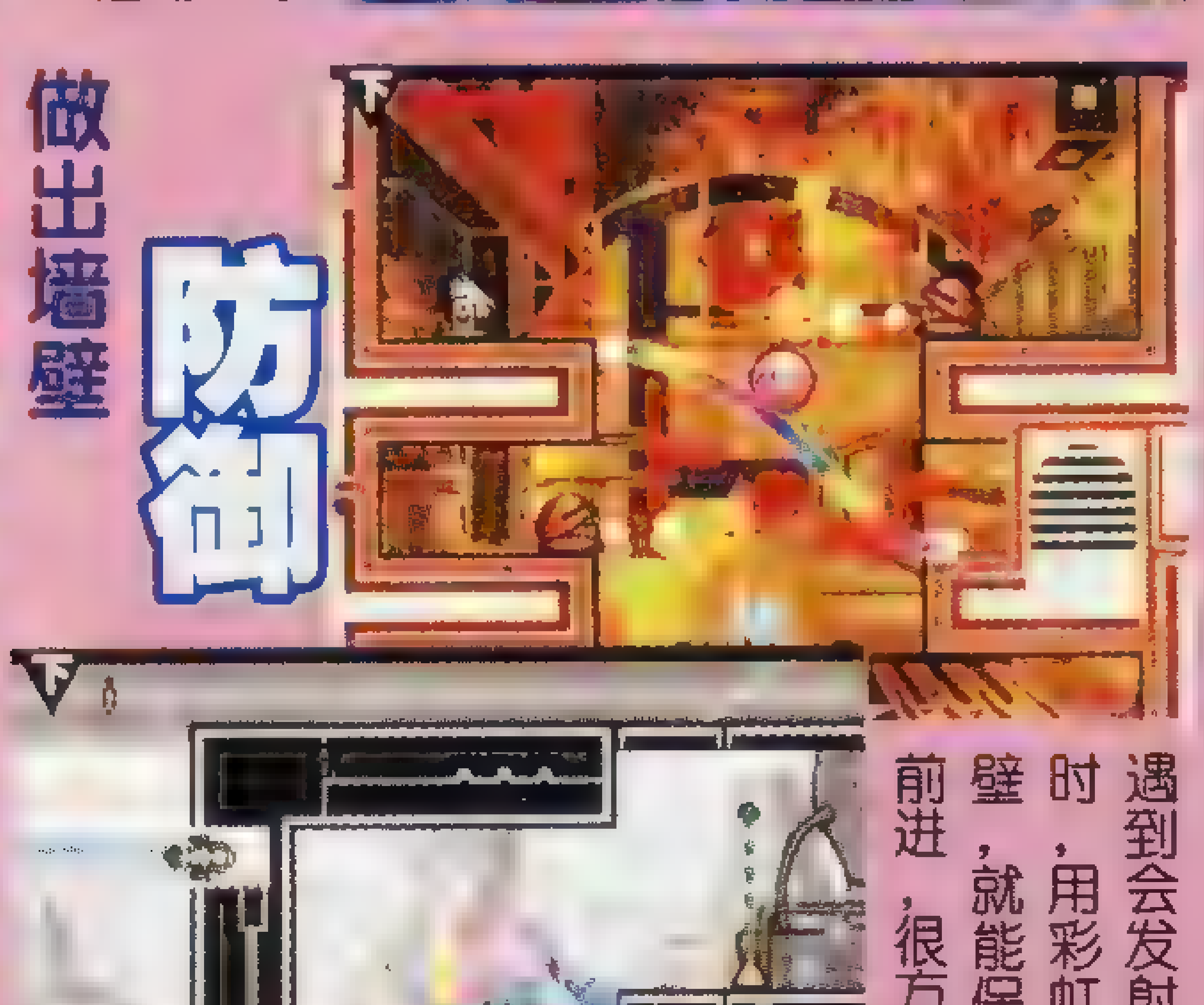
进入环形轨道



把彩虹轨道描画成环形时，卡比就会加速冲刺，到描画出跳台后卡比就能很好地飞出去。

防御

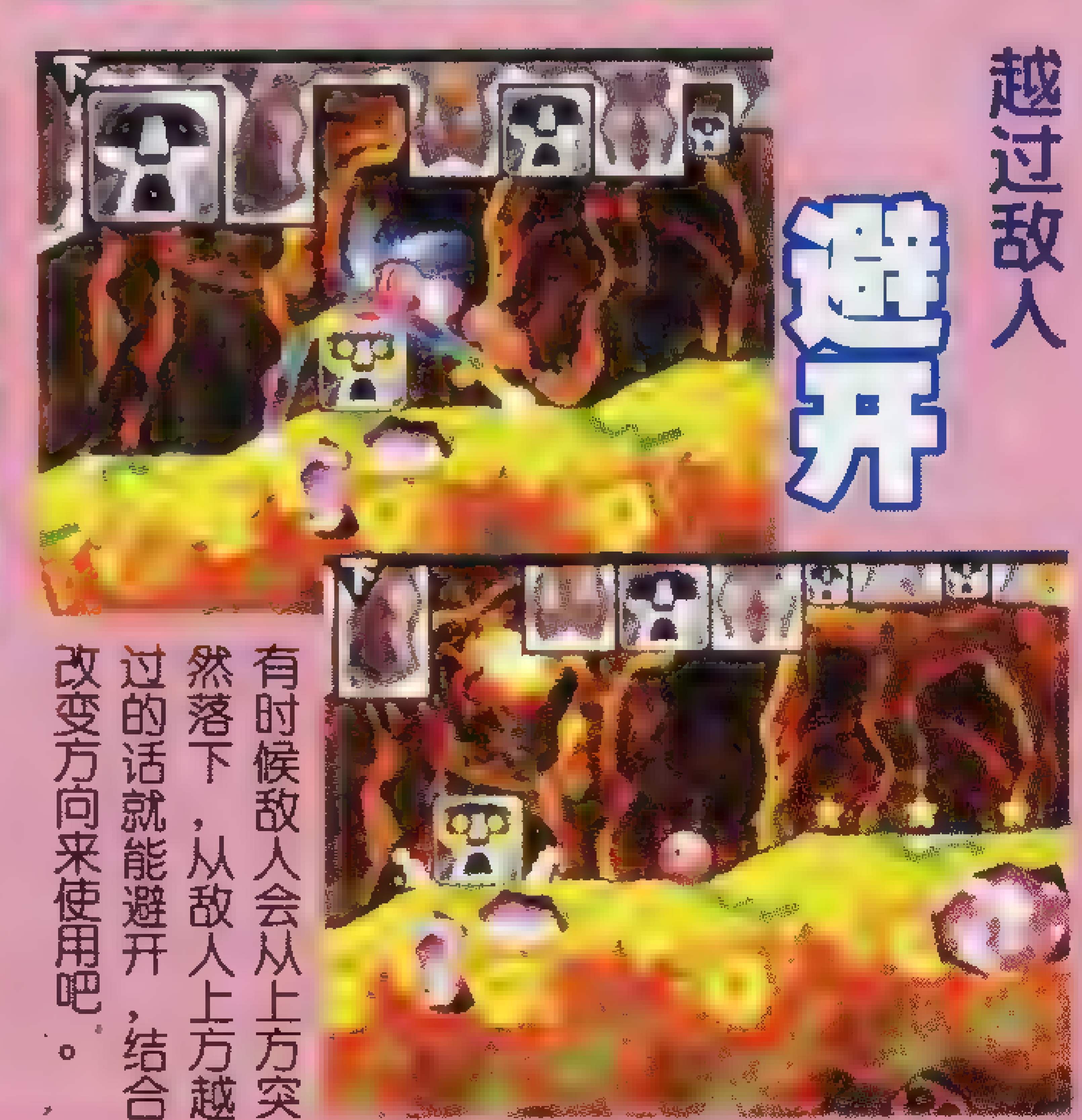
做出墙壁



遇到会发射炮弹的敌人时，用彩虹轨道做出墙壁，就能保护卡比继续前进，很方便哦。

避开

越过敌人



有时候敌人会从上方突然落下，从敌人上方越过的话就能避开，结合改变方向来使用吧。

电火花

向头顶上方释放强力电流

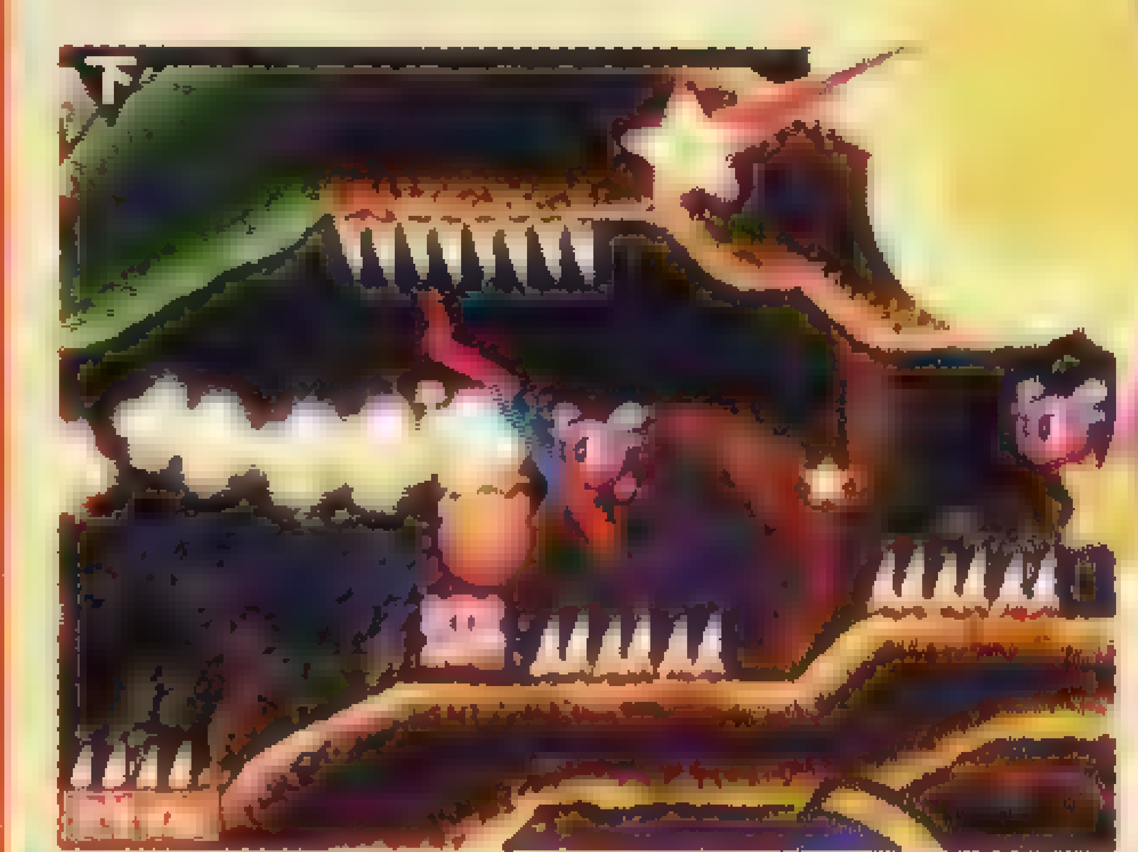
从体内放出电气能量，打倒离自己很近的敌人，由于能向头顶上方释放电流，也能攻击到上方的敌人。



导弹

直线飞射破坏所有事物

直线飞射出去，能破坏方块和打倒敌人，巧妙使用彩虹轨道的话能改变前进方向。

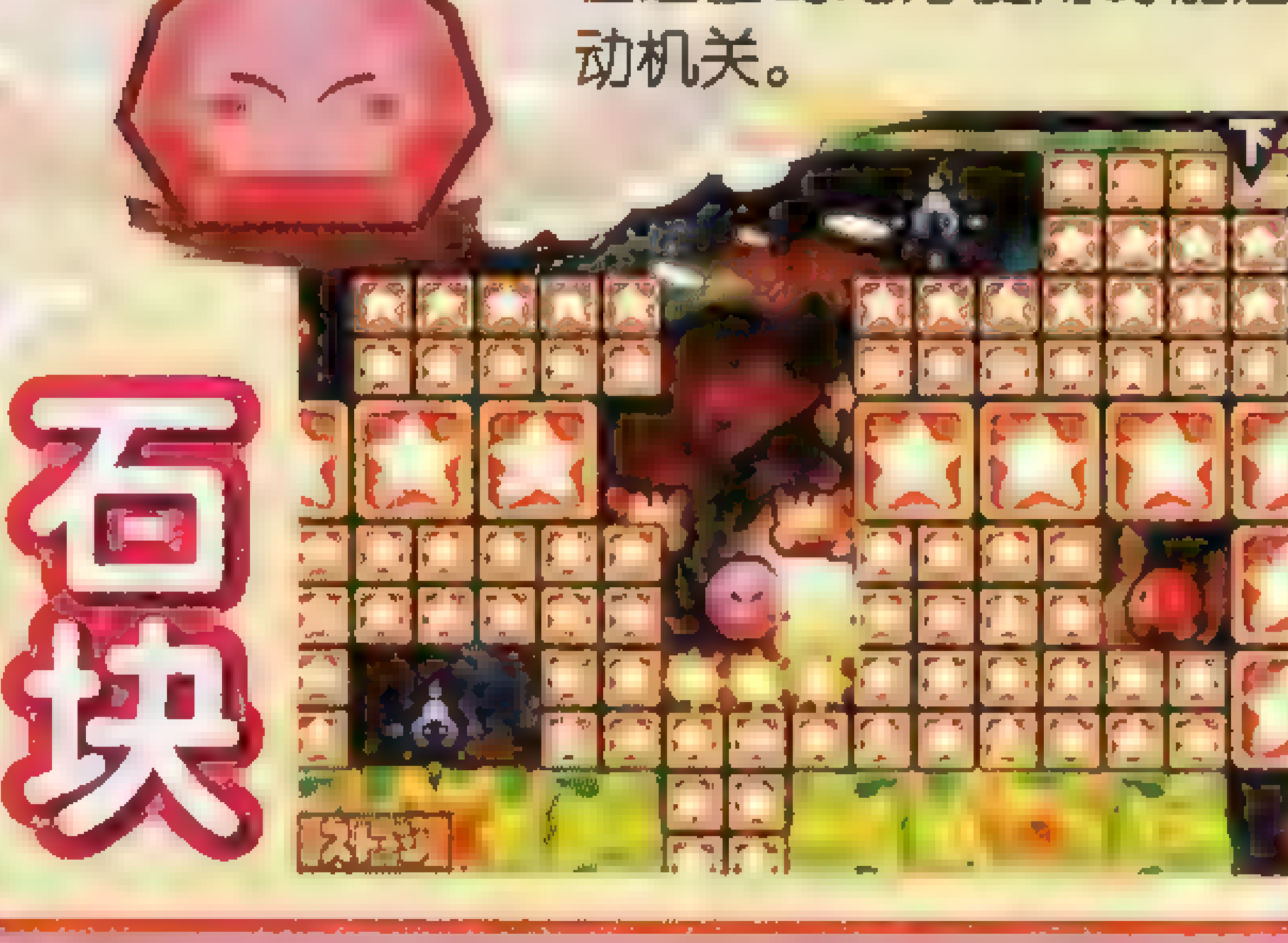




石块

变身以后压向敌人

卡比变成很重的石块压向敌人，还能破坏方块，在适当的地方使用时能启动机关。



冲击

以眩目的光扫清画面

放出眩目的光芒，一次消灭画面里所有的敌人，这种非常强的能力只能使用一次，所以要慎用。



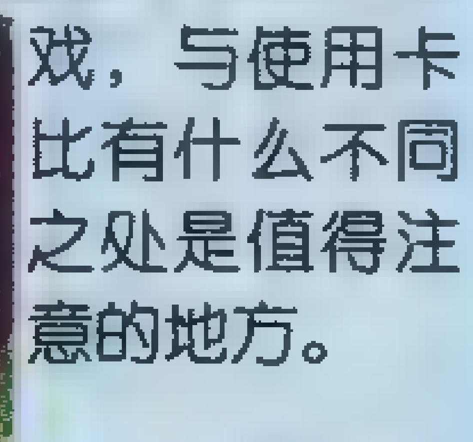


金属骑士球也能使用

上期介绍提到本作中除了卡比外还能使用蹒跚行走的敌方角色来进行游戏，而除此之外又判明金属骑士球也能在游戏中使用。使用不具有复制能力的金属骑士来进行游戏，与使用卡比有什么不同之处是值得注意的地方。



↑金属骑士本来擅长用剑，但是变成球以后……





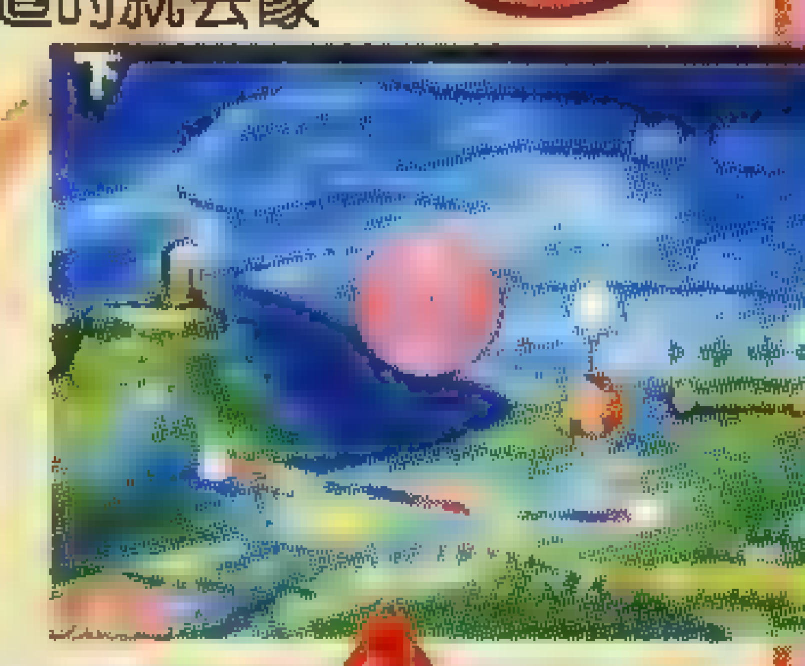
气球

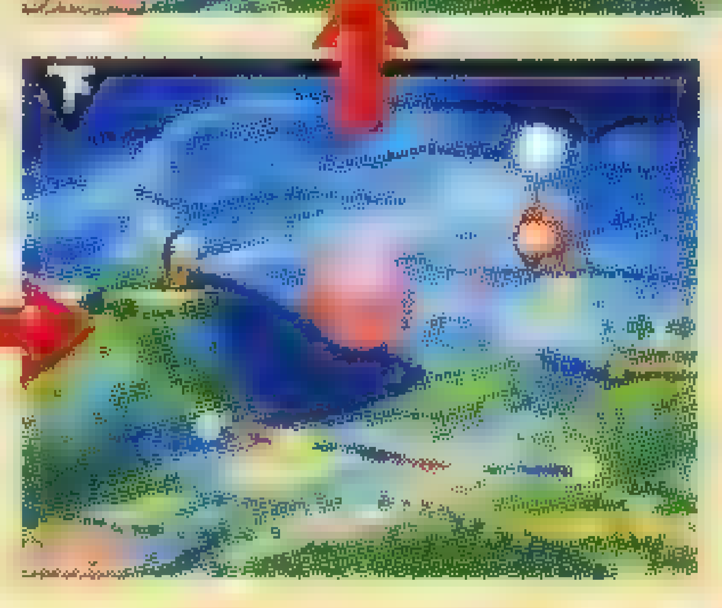
弹跳的新能力

点触卡比的话，卡比就会分三阶段膨胀，碰到彩虹轨道时就会像气球一样弹起来。









牧場物語 コロボックルステーション

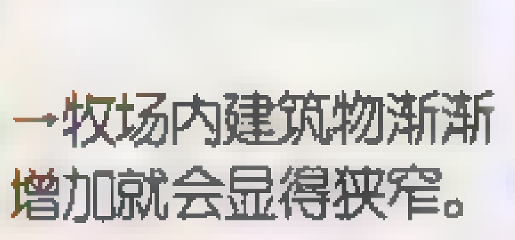


体验经营牧场的田园生活

本作是经营牧场的SLG，玩家除了要种植作物、饲养动物外，还要与居民交流，充分享受舒适恬静的田园生活。玩家能以挣钱为目标来玩游戏，也能以与居民相处融洽获得礼物为目标来玩，根据各人不同的玩法能享受到不同的游戏乐趣。由于本作中没有时间限制，所以能按照自己的兴趣爱好自由的经营牧场。

NDS牧场物语生活抢先报告

《小矮人工作站》能使用NDS的触摸屏来操作，本次重点介绍已判明的一些情报，剧情方面目前还未知，仅对触摸屏操作进行介绍，最后介绍一些点触使用的便利道具。

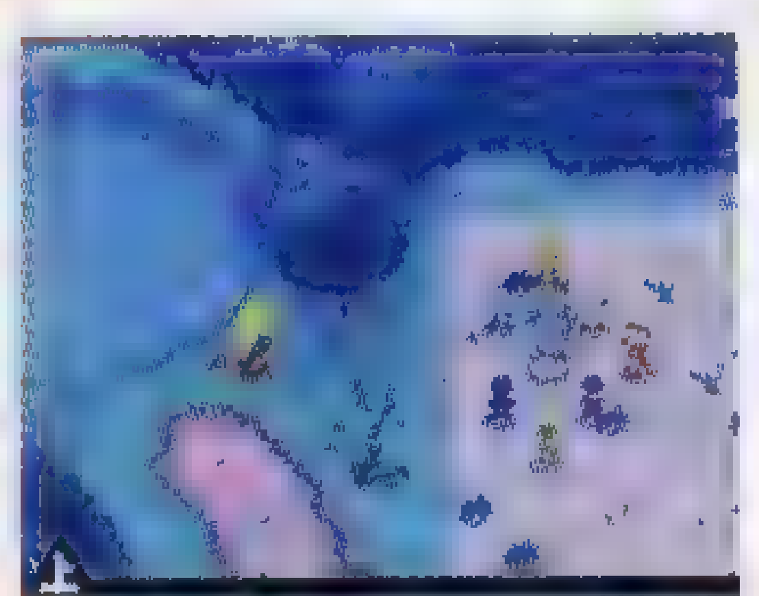
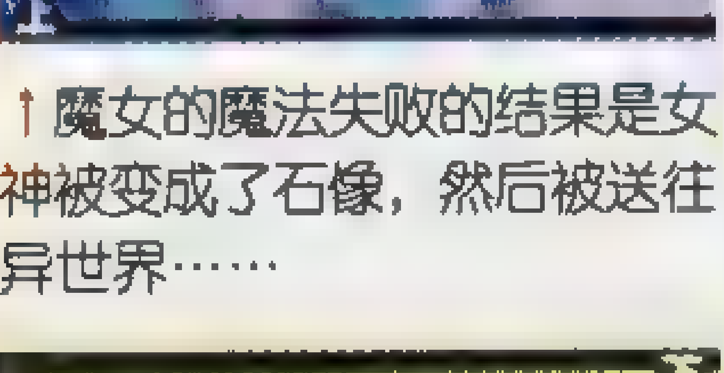



→牧场内建筑物渐渐增加就会显得狭窄。

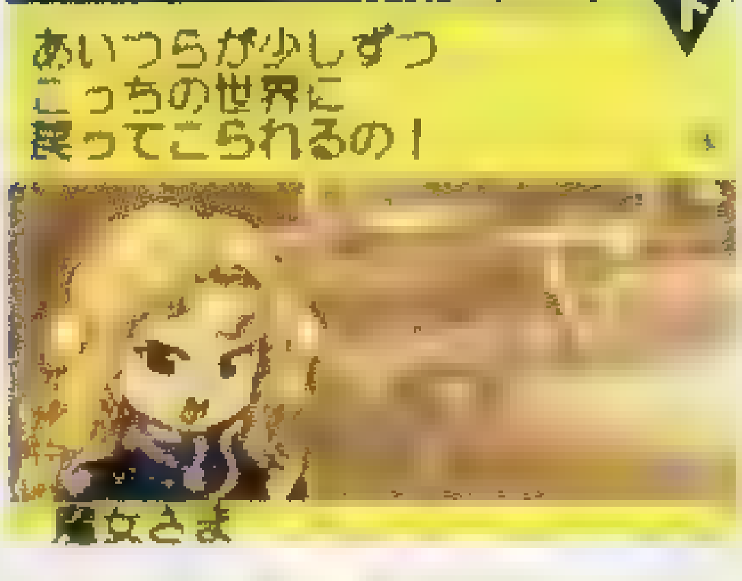
生活从魔女的失败开始!?

魔女和女神像往常一样斗嘴，魔女使用了魔法，结果把女神变成了石像，并被传送到了异世界。为了帮助女神，魔女把小矮人们也送到了女神所在的那个世界，小矮人会陆续回到主角的生活中。当小矮人全部归来后，女神是不是也会回来呢？

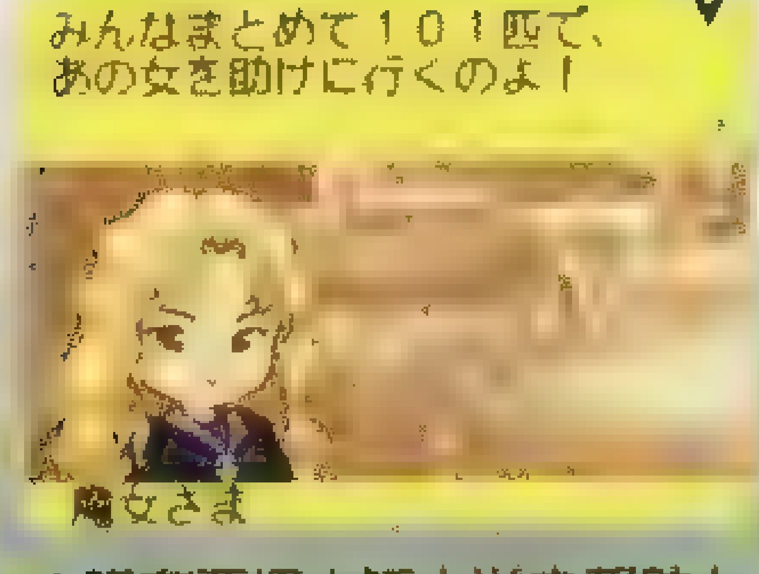
帮助消失在异世界的小矮人

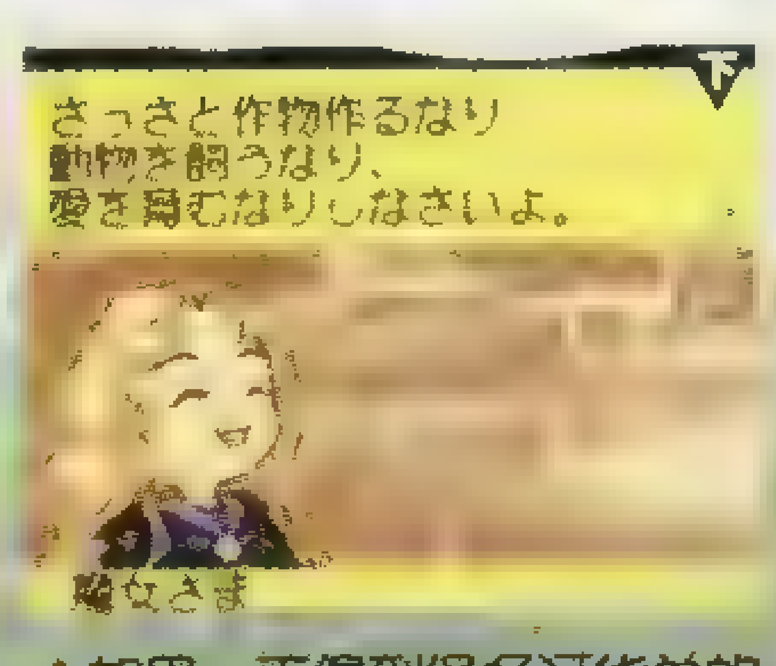
↑魔女的魔法失败的结果是女神被变成了石像，然后被送往异世界……



↑帮助小矮人是主角的责任。



↑现在要把小矮人送走帮助女神，虽然是好事，但是很麻烦。



↑如果一下得到很多订货单的话，先从最基本的做起吧。

按键和触笔并用的操作

游戏中只使用触摸屏的话就能完成所有操作，但是按键和触笔并用的话，更能提高效率。只用触笔时，直接点触摸屏上显示的按键就可以了，但是这种操作下不能同时按下多个的按键，所以必要时必须按键和触笔并用。

只用触笔也OK

在触摸屏上调出按键，点触操作，能完成很多工作，在交换手持物品时非常方便。



↑点触下屏幕上方显示的按键，但是无法同时按下多个按键。



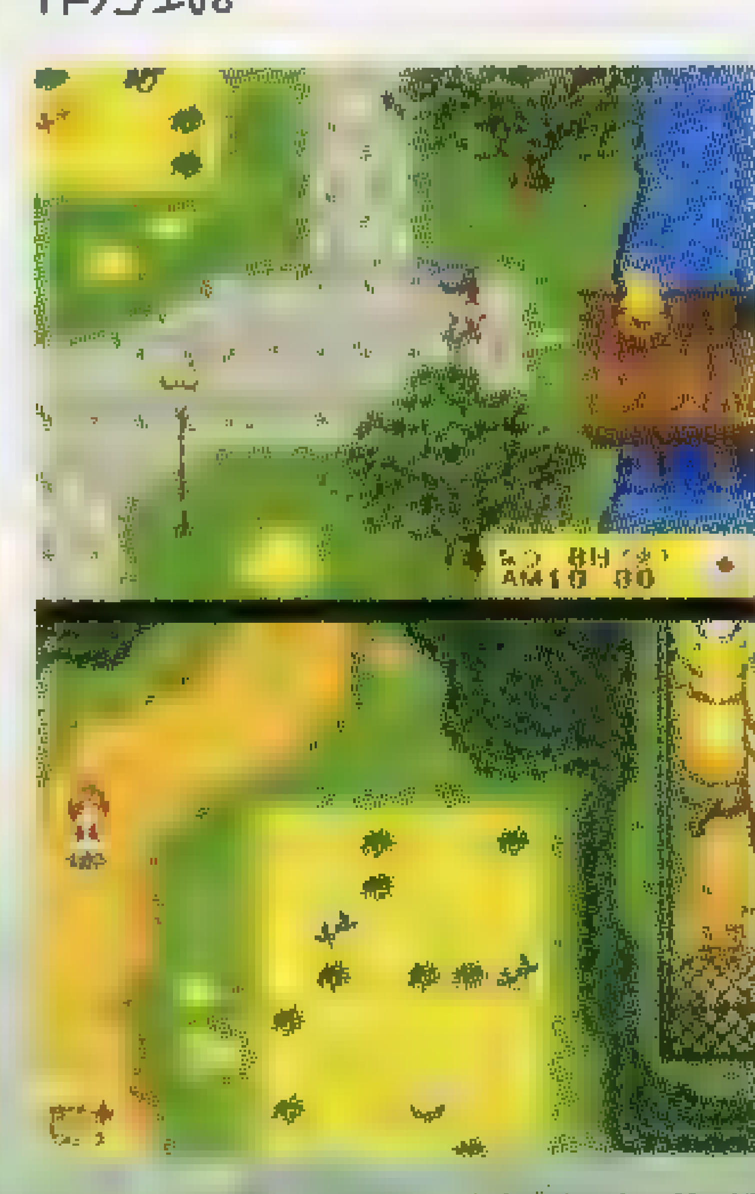
↑熟悉触笔的操作后，玩家可以脱离按键，只使用触笔来玩游戏。

两者并用更方便

按键和触笔并用时，能用按键控制主角跑动，同时进行交换手持物品或调出地图等。



↑下屏幕移动地图的同时，在上屏幕里移动，很有效率的工作方式。



↑一边看地图一边让主角移动，熟悉这种操作后玩起来相当方便。

小矮人帮助主角工作

小矮人回到牧场后，就能帮助主角完成牧场中的工作，小矮人分为收获队和收集资材队等种类，每队有一个以上矮人回到牧场的话，就能帮助主角工作，但是多个小队无法同时工作。此外，小队数量比较少或人数未满时无法完成全部工作。游戏开始时只能做家务助理的工作，随着矮人数量的增加，能做的工作种类也增多，最后能把工作完全交给小矮人。



↑能与工作中的小矮人对话，关系好的话也许小矮人会工作得更好。



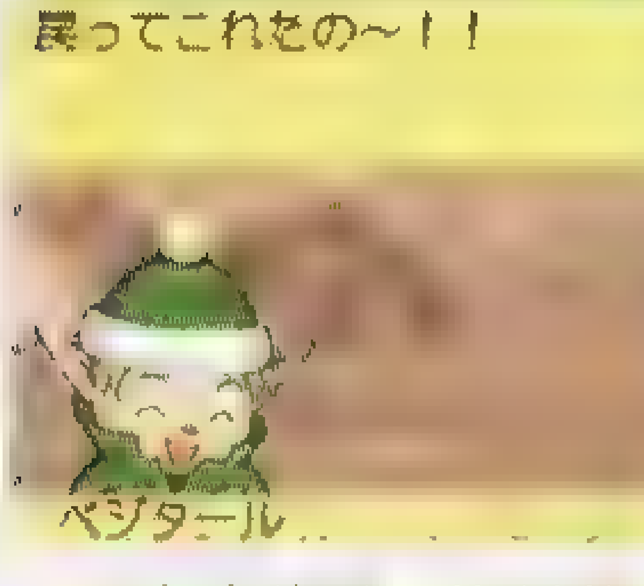
↑小矮人数量多时工作效率更高，尽早帮助小矮人回归吧。

资产增加和探索帮助矮人

拥有的资产增加、探索忘却之谷或者用心养育动物，都能使矮人回归，需要进行各种尝试哦。



↑在忘却之谷中散步时发现矮人，归来的条件不仅仅是牧场的情况，需要尝试更多的挑战。



↑→在出货量、资材数量、动物条件等各方面满足条件时，矮人就会陆续回归。

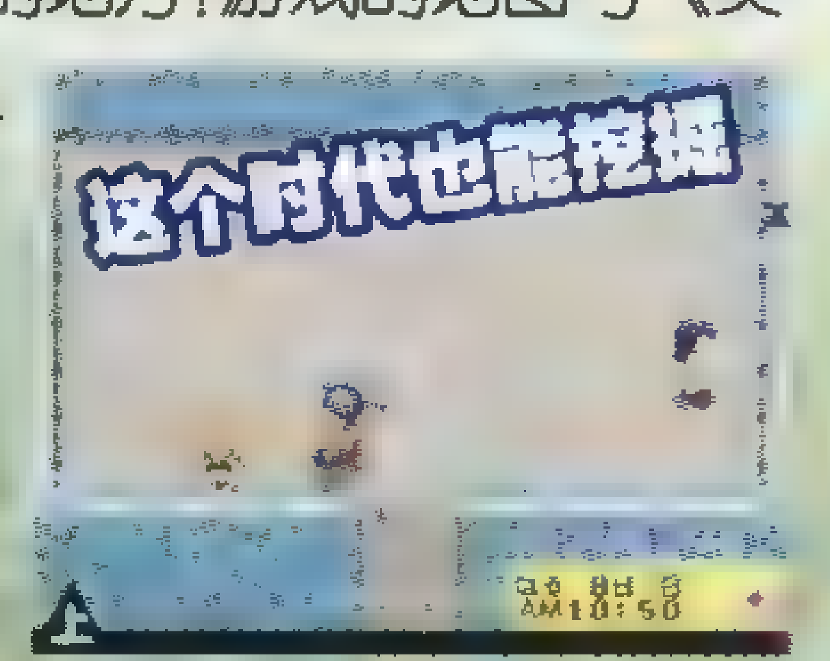
矮人渐渐增加



发现类似忘却之谷的地方

发现类似忘却之谷的地方！游戏的地图与《美妙人生》大致一样，但是具体细节方面有哪些不同之处还未判明。

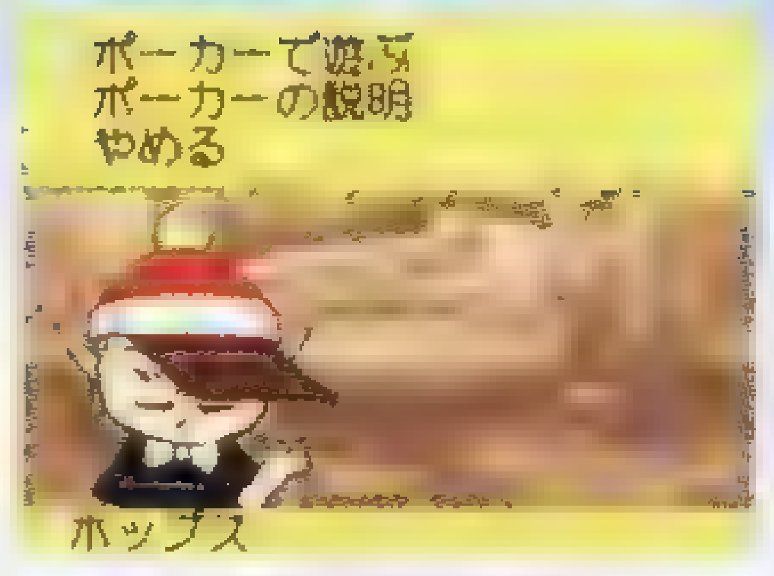
这个时代也能挖掘



→能挖掘到礼物以及可出货物的矿场在本作中仍然健在，不知道能不能挖到钻石？

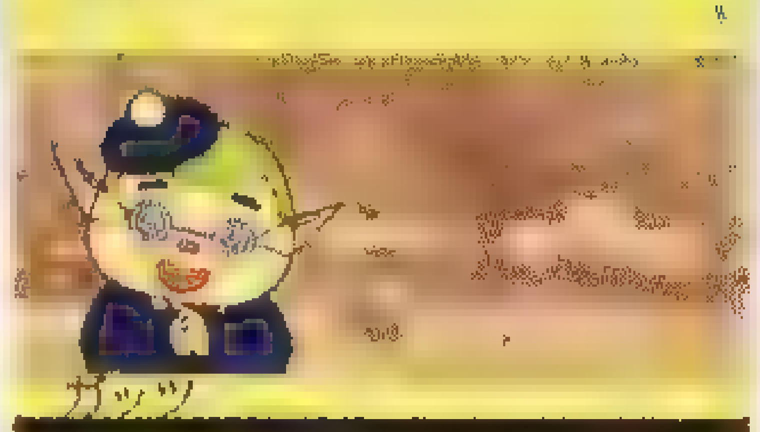
用得到的奖币雇佣矮人

想要委托小矮人来帮忙的话，就必须在与小矮人玩的小游戏中获胜并赢取必要数量的奖币，以得到的奖币雇佣矮人，需要的奖币数量根据帮忙工作的类型以及日期决定。



↑纸牌游戏决胜！





メダル	696枚
1日	50枚
3日	150枚
7日	350枚
もどる	
依頼をやめる	

↑使用奖币雇佣矮人。

发现便利的触笔专用道具

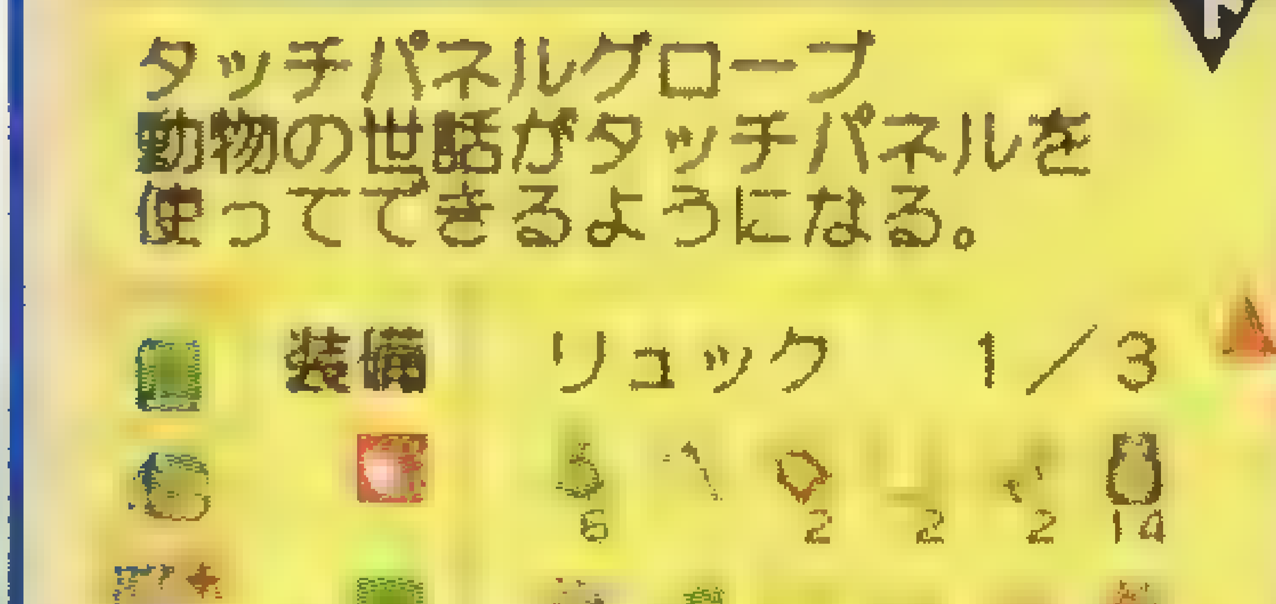
发现使用触笔操作的数个便利道具！能像以前一样照顾动物，不过即使不使用也能一样照顾动物。

在地图画面上进行点触操作

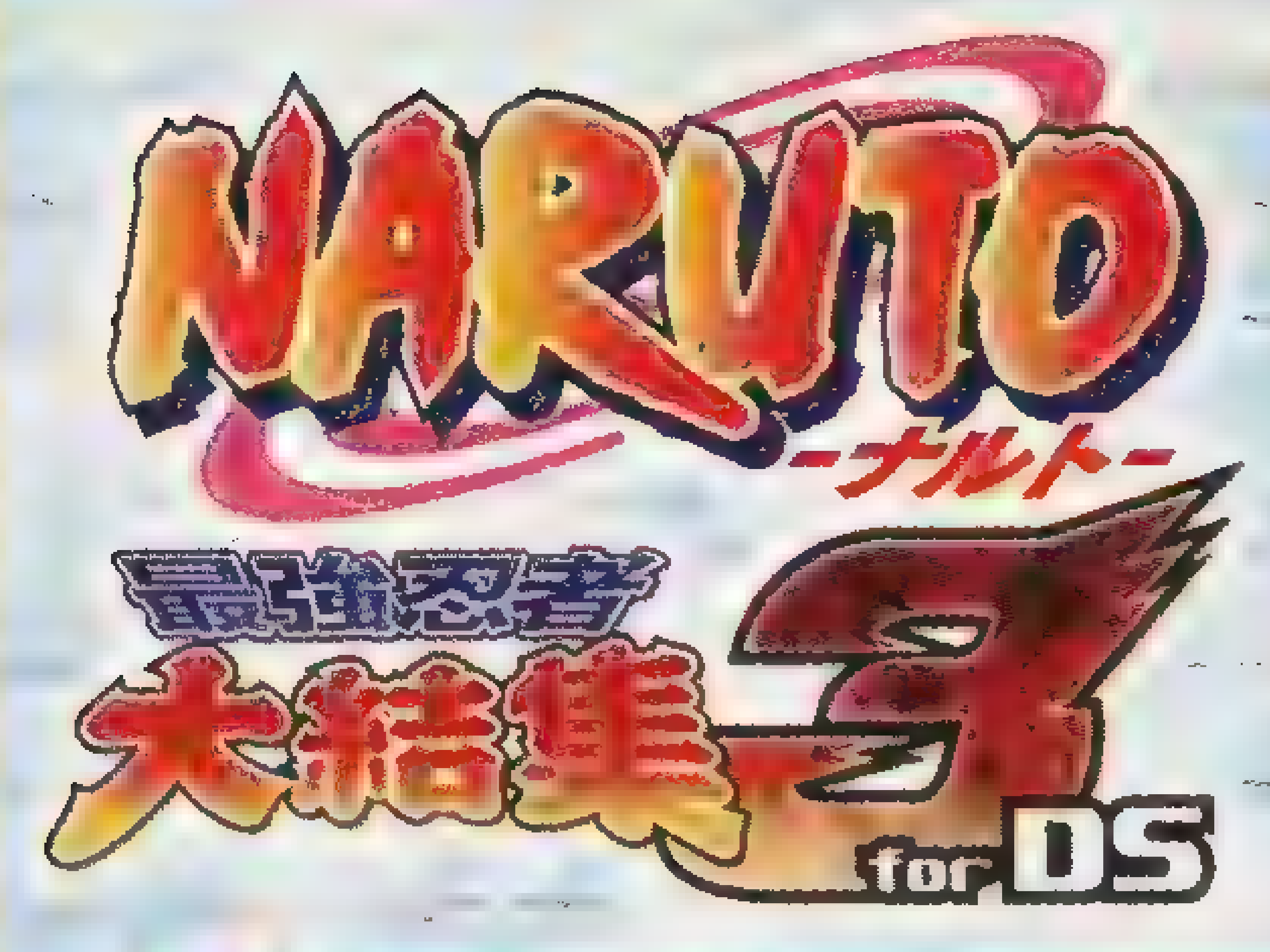


→点触地图时，能发挥手持的道具效果的专用道具，灌溉变的很简单了。

使用一次就能得到很大帮助



↑早点使动物习惯专用道具的话，就能使用这种道具来照顾动物。



使用触笔发动忍术的横向卷轴ACT

在GBA平台上大受好评的横向卷轴ACT游戏的最新作登陆NDS，本作改编自同名动漫《火影忍者》。本作以旋涡鸣人等大致力于成为忍者为关键，是使用触笔操作的新感觉动作游戏，现在又增加了很多新动作和新系统，而登场人数也大幅增加。



NDS	TOMY	2005.04.21	价格未定
	卡带	ACT	1人用

奥义 通灵之术

使用触笔发动奥义以及新动作公布！

本次公布了游戏中使用触笔发动奥义的系统，以及一些新动作，还有鸣人以通灵之术召唤巨大蛤蟆的连续画面。



↑目前发动奥义的具体条件还不明确，当满足特定条件后，以触笔沿着下屏幕出现的纹样向右回转，就能汇聚查克拉。



↑查克拉汇聚完毕后，在下屏幕的契约中央押印，成功的话就能召唤出贯穿双屏幕的巨大蛤蟆，使用奥义。



新动作三角弹跳

本作中追加了新动作三角弹跳，跳起后碰到墙壁的瞬间再次登墙起跳，就能跳得更高。

另外，本作中可以装备武器，武器不会被敌人夺走且可以无限次使用，游戏角色可以使用各种武器。

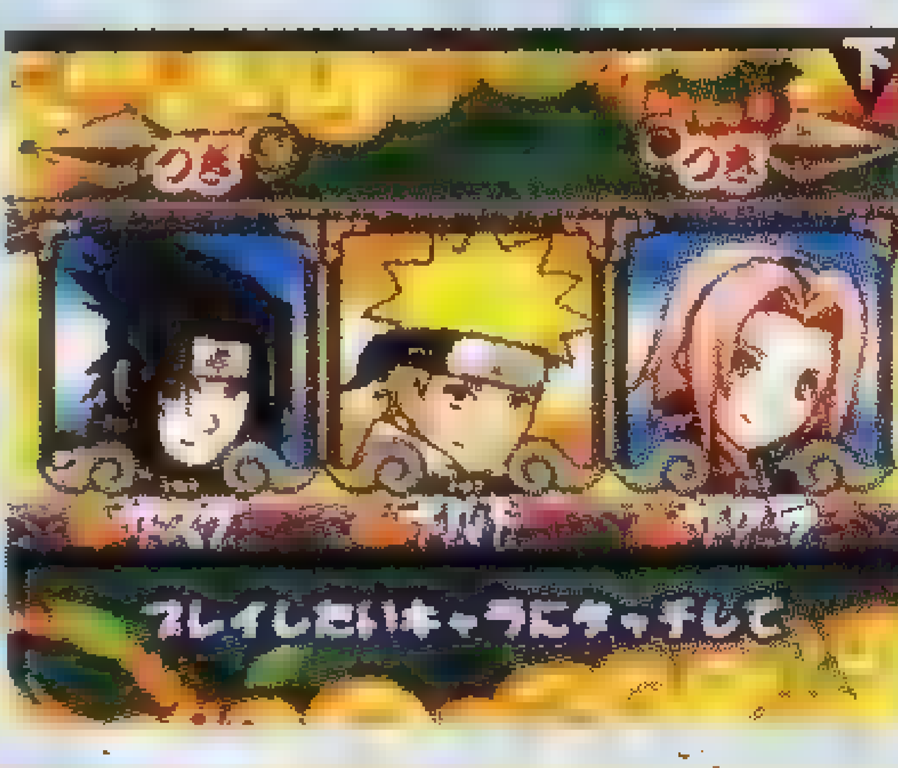




←三角跳结合武器，战斗变得更有战略性。

NDS独有的三人小队系统

通常情况下NDS下屏幕显示三个人的头像，其中玩家使用的主要人物位于中央，左右两人都是援护角色，点触援护角色的话随时都能呼叫援护。当然，玩家也能使用原作中没有的三人小队组合。



←使用鸣人进行游戏，佐助和小樱作为援护。

超執刀カドゥケウス

NDS	ATLUS	2005年春	价格未定
	卡带	ACT	1人用

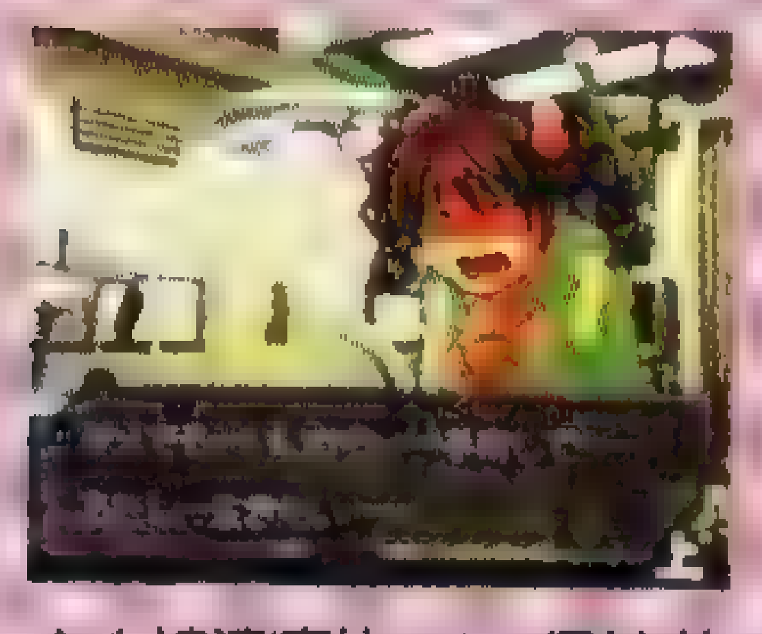


以未来的医术与病魔战斗!

本作中需要在限定时间内使用触笔选择手术道具，对患者施以适当处理，玩家要在逼真的手术场景中进行实时游戏，救助急诊患者的生命，与谜之寄生生物展开攻防战。游戏背景则被设定在2018年的近未来，医疗者们以先进的医术与致死的奇病guilth斗争。

紧急时刻发动超执刀能力!

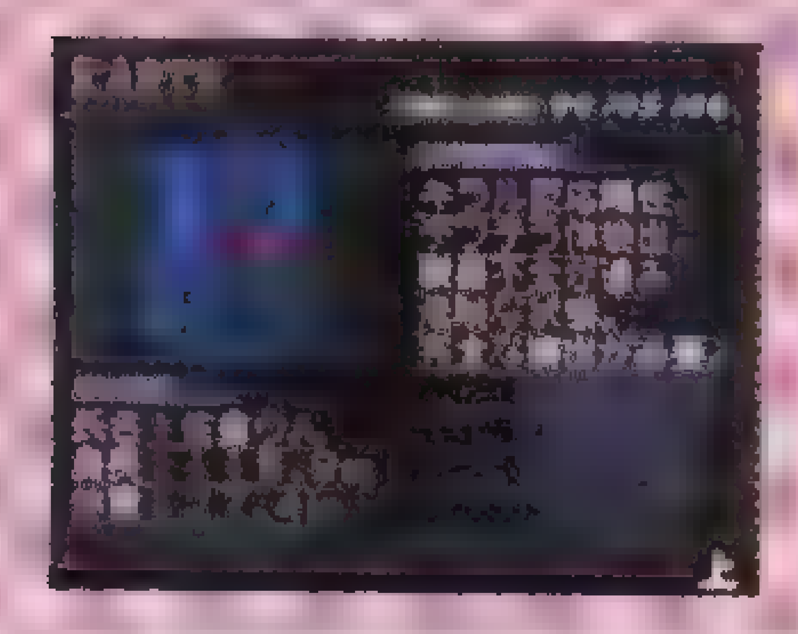
游戏主角天才外科医生月森的能力系统化之后就是这个超执刀模式。超执刀模式发动后，一定时间内背景发生变化，而眼里看到的东西全部是慢速状态，超执刀模式中的行动在旁观者的眼中看来,是以无法看清的速度完成完美的处理。所以月森才被称为天才外科医生。

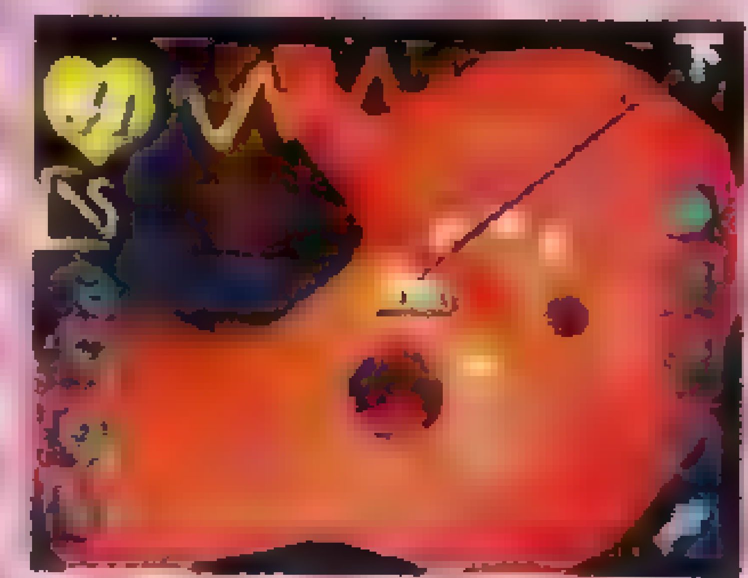




↑↓被溃疡体guilth侵蚀着生命的患者，手术难度最大，她能得救吗?

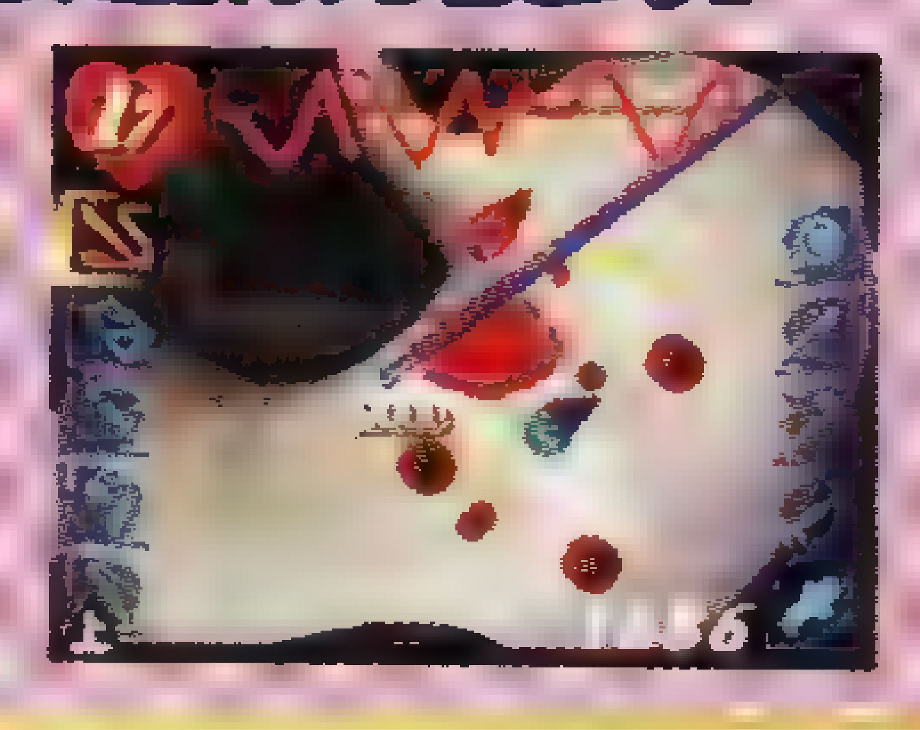
↑↓用激光处理之前溃疡增加，处理速度跟不上，这时月森的能力觉醒。





时间变慢的超执刀模式!

超执刀模式发动，以高速活动的guilth病毒也处于慢速状态，能确实的捕捉到，这是个把病毒全灭的机会。

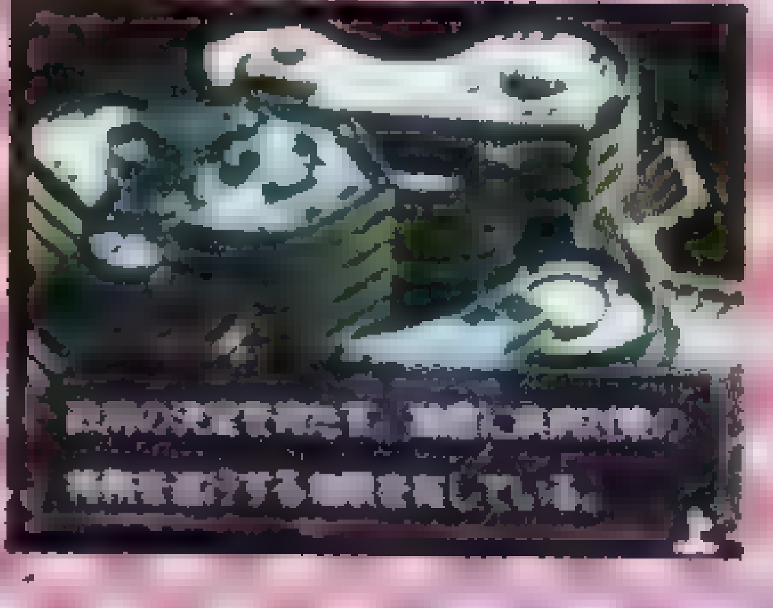


关卡间的小插曲很多

在各关卡间会插入Caduceus成员或患者的小动画，以及医疗者和病魔斗争的各种小插曲。

←麻醉师，以准确的判断力和冷静的反应深受信赖，在Caduceus内部被称为铁女。





←人类最高医疗机关。

明神清香

←工作两年的年轻外科医生，是主角月森孝介的大学同学，他的行动多数是谜团。





←发出质问的佐仓。

佐仓东吾



责编/天意

PSP	元气	2005.04.21	5040日元
	UMD	RAC	人数不详



首都高BATTLE

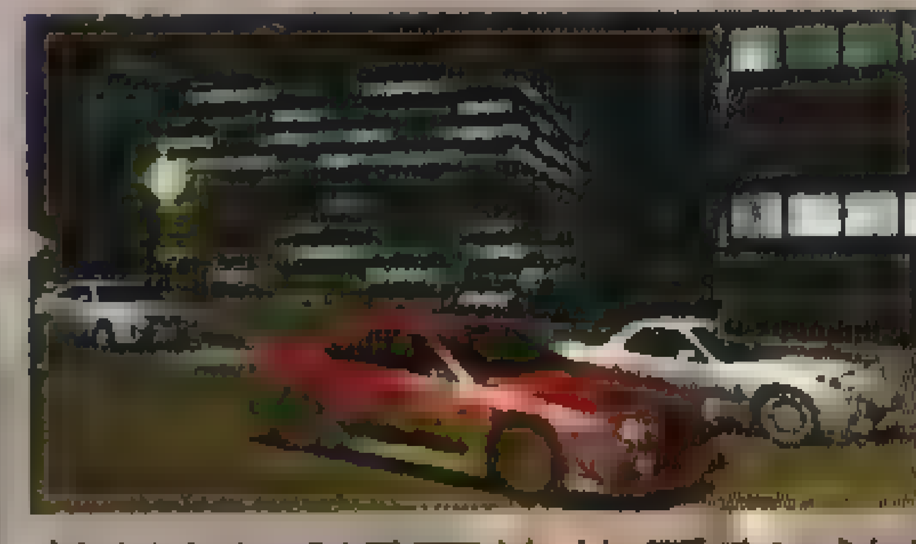


与过去的《首都高BATTLE》系列相同，本作也采用了将驾驶员精神力量化为SP值、依靠消耗SP获胜的“SP战”系统。同时作为最大的卖点，加入了可以5对5争夺胜利的组队战。游戏的舞台首都高被分为15个区域，每个区域都由某个队伍支配着。玩家将率领其中的一支队伍，通过与其他队伍竞速中取胜，逐步扩大自己的领地。系列中大受欢迎的改造系统依然存在。不光是马达动力，车辆的外观也可以任意改造，而且还特别加入了最新的“AERO PARTS”。

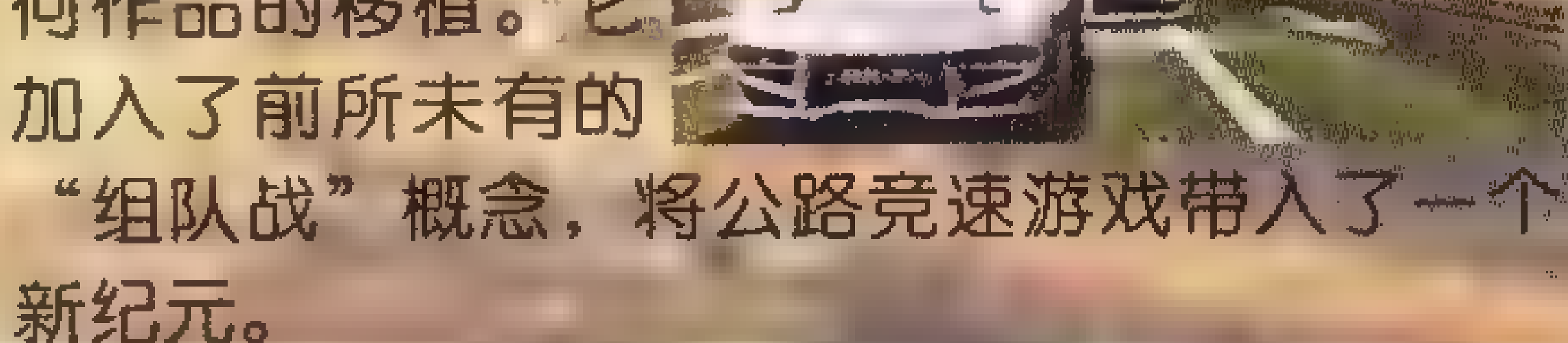




今次是组队战！将首都高完全制压!!



不知从何时起，深夜中支配首都高的飞车党们组成了拥有统一意志的队伍。他们驾驶着经过千锤百炼的爱车，为了争夺公路上的霸权而进行着无休止的斗争。玩家将要率领自己的队伍，与伙伴一同踩下油门，为这场没有终点的竞赛画下句号。



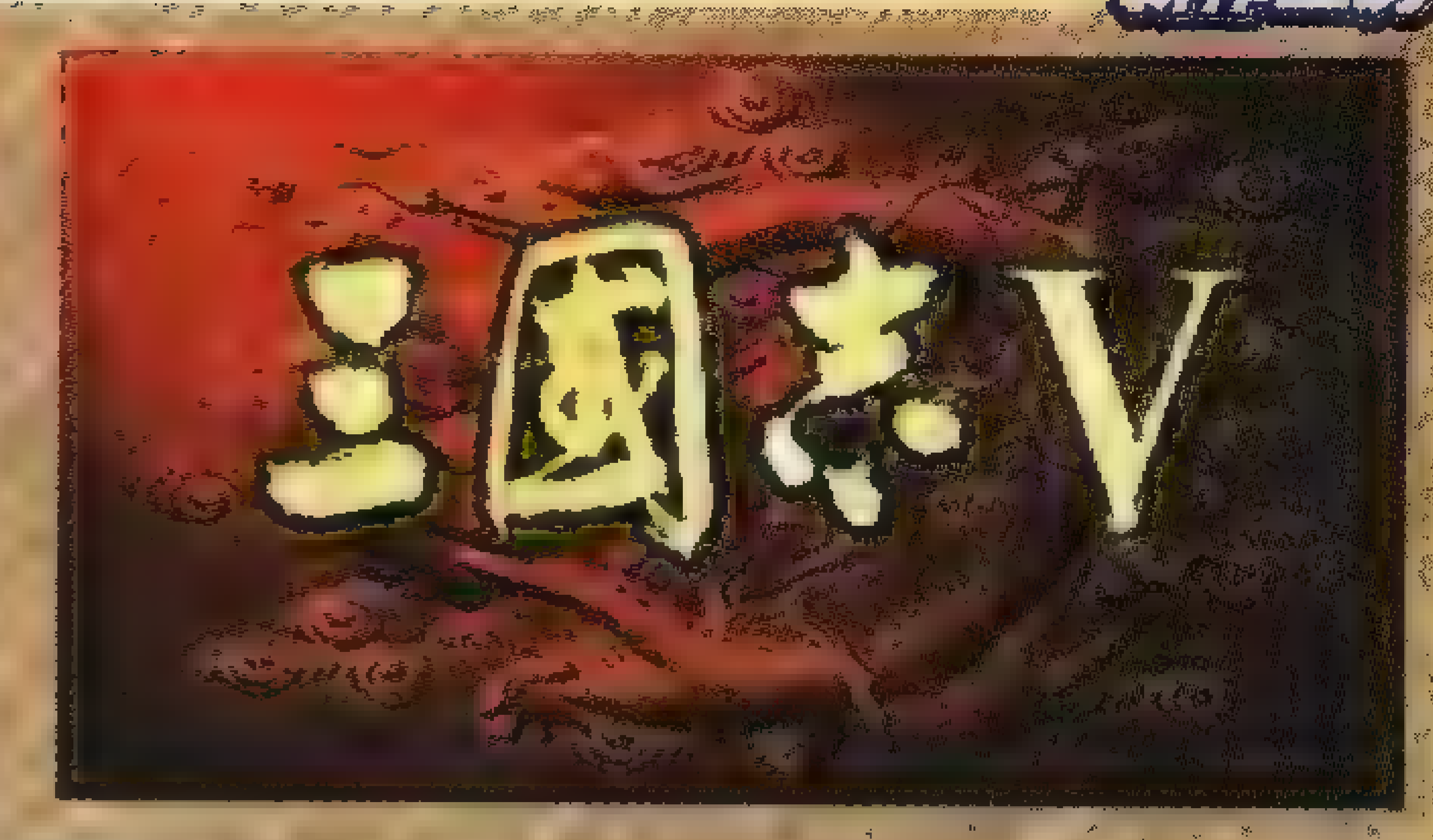
PSP版《首都高BATTLE》并非任何作品的移植。它加入了前所未有的“组队战”概念，将公路竞速游戏带入了一个新纪元。



本作的平台虽然是掌机PSP，但画面的精美程度绝对不输给一般的家用机。无论是改装过的车体外形还是首都高的夜景，都能体现出本作独特的魅力。

《三国志》系列的名作“V”在PSP上复出！

以君主的立场制定战略、战术的回合制SLG《三国志》系列中拥有优秀平衡性的《三国志V》将在PSP上以更加进化的形式登场。本作的系统简明易懂，即使是初次接触《三国志》的玩家也可以轻松享受其中乐趣。



KOEI	2005.04.01	5040日元
UMD	SLG	8人用





携带的乐趣·掌机要素

在政略地图、指令画面一览中可以一目了然地了解势力关系。战斗场面中有让玩家纵览全局，把握战局的小地图。此外还有PSP版独有、充满魄力的宽屏幕影片！



多人游戏·共计7个剧本

身处魏、蜀、吴三国时代，成为统一中国的英雄！从揭开三国时代帷幕的“黄巾之乱”到迫近孔明死期的“落星五丈原”，共有7个剧本可供选择。每一个剧本都支持最多8人连线游戏。



充满魅力的武将 充满乐趣的成长

游戏登场武将总数约500名，积累经验后可以习得各种特殊能力。在战争中获得“勇名”后可以爬上更高的将军位并获得相应的最大士兵数，武将随使用会越来越强，培养自己喜欢的武将吧！





驱使阵形的战斗 在战场上活用名声

游戏中将“鹤翼”、“鱼鳞”等12种著名阵形导入战斗系统，真实再现了三国世界的战术、战场气氛。英雄的“名声”会影响指令回数，在军事的胜利之外达成“评定”的目标即可令名声上涨。





近期的游戏发售可以说又进入一个真空期，GBA的游戏中美版、欧版的偏多，其中《大金刚 摇摆之王》是一款不错的ACT作品，看的出来任天堂在这款游戏上用了心思了，给人一种全新的感觉。本期中像《通灵王》、《小熊维尼大冒险》等动漫改编的游戏，给FANS们带来了福音。

责编/天意



大金刚 摇摆之王

Donkey Kong King Of Swing

GBA	NINTENDO
29.99欧元	ACT
卡带	17

雪人

王牌冷门派
对热门游戏不感冒

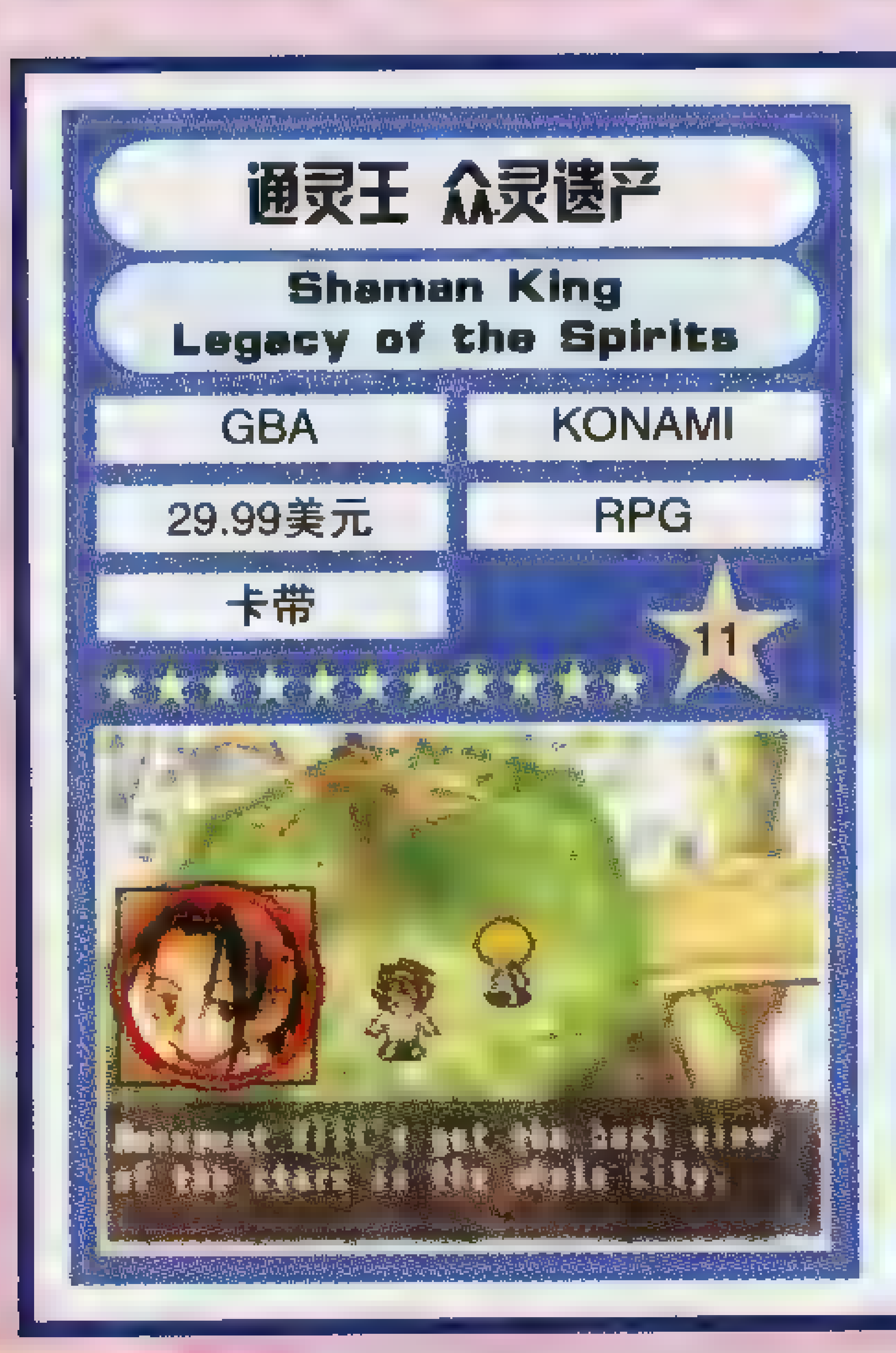
任天堂新推出的一款另类ACT游戏，游戏中一直被我们认为不可缺少的方向键在这款游戏里用不上了。用L、R键就可以操纵大金刚的行走、跳跃、抓东西和旋转。但仅是这几个简单的动作，就打造了一款可玩性很高的游戏，使我们再一次感叹任天堂的创意。这款游戏玩起来比较轻松，不过也有很有挑战性的TIME ATTACK模式，想感受另类的玩家不要错过。

暗凌



[illegible]
对沉迷的游戏极了解

任天堂的又一个新创意游戏，大金刚在攀爬过程中只用L、R两键来控制左右臂的抓握动作，游戏的流程只是为了让大家熟练操作，真正的挑战在于通关后追加的时间模式。如何利用两个角色的不同能力以及关卡中的各种机关甚至敌人追求最短时间完成关卡，绝对是脑力挑战，收集冒险模式中的水晶和奖牌还能得到隐藏人物，四人联机乱斗也很有趣，向所有玩家推荐这款游戏！



通灵王 众灵遗产

Shaman King Legacy of the Spirits

GBA	KONAMI
29.99美元	RPG
卡带	11

小保



正版收藏派
必入手喜欢的正版

通灵王在GBA上已经出过几作了，其中《众灵之主》由于借鉴了《晓月圆舞曲》的系统，还算比较不错。本作分为两个版本，从游戏系统上可以看出多少借鉴了《口袋妖怪》。这个游戏的音画质量一般，在怪物做出攻击时也只是晃动两下，并且遇敌率很高，不宜长时间玩。本作和上一作同是KONAMI制作，但差别真的很大，难道把动漫改编的游戏做好，真的那么难吗？

雪人



王牌冷门派
对热门游戏不感冒

本作是根据在日本比较有名气的同名动漫改编而成的一款RPG游戏。游戏的人物设定秉承原作的风格，风格也给人一种比较清淡的感觉。游戏中玩家可以在小地图上自由行走，但是大场景的移动则是通过在地图上选择地点来实现的。游戏的战斗为回合制，玩家主要依靠收得的灵魂来战斗。总得来说，本作没有什么亮点，只能用中规中矩来形容，主要向系列的FANS推荐。

张郡洋	PSP上市了，不像是为了玩家出的，像是为有钱人出的。
读者资料	16，男，516001，广东省惠州市下角寿山路3号502室，兴趣：玩GAME、看通、听MUSIC



游戏王 世界巡回锦标赛2005

YuGiOh! 7 Trials to Glory World Championship Tournament 2005

GBA	KONAMI
29.99美元	卡片游戏
卡带	13

小俣



游戏王变成了一个全球卡牌游戏品牌，由于不可逆转的全球化趋势KONAMI推出了这部《游戏王 世界巡回锦标赛》，它虽说是日本地区发行的游戏王决斗怪兽国际版2的美版，其实游戏内容与游戏王国际版2日版相同，而且因为日版游戏也对应6种语言，所以2部游戏其实只是标题LOGO有所不同而已！而且随着游戏王系列人气的不断降低，近几部的作品也没有特别闪光的地方了。

暗凌

去年年底发售的《游戏王国际版2》的英文版也开始发售了，除了语言以及标题方面没有其他变化。游戏中每周禁止限制规则都会发生变化，但是有些卡的被禁几率好像有点太高了，不得不让人感到有些郁闷。此外本作有些卡片效果的制作方面有些莫名其妙，最有代表性的就是开辟使者，本来是破坏对方怪物后才发动的效果，被做成要在自己主回合启动的效果，实在令人不解。



小熊维尼大冒险

Winnie The Pooh Rumbly Tumbly

GBA	UBI SOFT
29.99美元	ACT
卡带	11

暗凌

小熊维尼前不久刚在《王国之心》中露面，现在又成为游戏主角，Disney果然不会放过宣传明星的任何机会。本作大概是针对喜爱维尼的少儿玩家设计的，游戏相当简单，只需要在每个区域找到闪光处收集蜂蜜，再根据相应的提示完成任务就可以了。维尼走路的动作相当奇怪，不过对话时的头部特别画面还是一样可爱。游戏画面表现力一般，但是音乐还可以，很适合本作的风格。

雪人

以动画《小熊维尼和他的朋友们》改编的一款ACT游戏，画面的质量还算不错，但是缺乏表现力，音乐的风格轻松快活和游戏的内容很适合。这款游戏只有32M，能有这种质量可以说算是少有。游戏是靠密码记忆的，麻烦之处就是在获得密码前不能随时中断游戏。游戏动作、菜单等都很简单，并且略带简单的解谜成分，游戏中敌人的AI也不高，非常适合低年龄段的玩家。

LEGENDS 奈克罗姆之印

レジェンズ サイン オブ ネクロム



GBA	BANDAI
4980日元	RPG
卡带	13

暗凌

与特定玩具联动可说是本作的最大特点，在玩具中培养的LEGENDS可以在游戏中使用，使用后的LEGENDS能在玩具中继续培养后，再次放到游戏中的话能力会有所增加。而本作中的灵魂人偶数量几乎是前作中的两倍，相信一定能让该系列的FANS大呼过瘾。游戏中除了继承前作的自动冒险机能外，还能让LEGENGDS拜师学艺或者通信交换。

小俣

又是一款动漫改编的游戏，游戏中的片头动画和片头曲给人的第一印象还不错，图像和语音都很清晰。这是一款类似《口袋妖怪》那种的宠物养成的RPG，游戏画面一般，人物设定上觉得怪怪的，宠物的设定倒是显得很有魄力。战斗的画面很有快感，战斗中可以加快战斗速度倒是个体贴的设定。这个系列的最大卖点还是在外设的玩具上，不用这个某些地方是无法通过的。

陆俊杰	疯狂攒钱期待《恶魔城DS》，当然更期待NDS降价。
读者资料	17，男，200126，上海市浦东新区耀华路550弄52号102室，兴趣：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《寂静岭》



本期注目新作

2月15日～2月24日

GBA	加油!躲避球战士
GBA	小熊维尼大冒险
—	—
—	—
—	—



BANDAI根据同名漫画改编的一款躲避球游戏。躲避球运动起源于英国，随着欧洲移民到新大陆，在20世纪初在美国盛行。后来在美国留学的一个日本人将躲避球运动带到了日本，深受大家的喜爱，被列到日本学校的体育教材里，所以躲避球在日本是很流行的，可以说是一项国民体育运动，为了使比赛正规化，成立了日本躲避球协会（简称J.D.B.A）。我们原来也玩过不少躲避球的游戏，规则方面未必都是正规的，这款躲避球游戏使用的是J.D.B.A的规则，玩家在玩游戏的同时也可以对躲避球的规则有一定的了解。



系统介绍



方向键	移动
B键	投球、接球
A键	传球
A+B	跳跃
R键	切换阵型
L键	必杀



ストーリーモード	故事模式
フリーモード	自由模式
つうしんたいせん	通信对战
J.D.B.Aルールブック	规则介绍



J.D.B.A规则介绍

1、一个球队要有12到20名的队员组成，比赛时是以12人对12人进行的，分别在内场和外场。

2、每局比赛的时间是5分钟，可以采用一局决胜、三局决胜、五局决胜等，获胜局数多的一方获得比赛胜利。

3、以每局结束前在双方内场的人数为比分，多的一方胜利。

4、要服从裁判的判罚。

5、原外场上要配置1名以上11名以下的队员，原外场的选手如果无法击中对方内场的选手，自己就不能回到内场。

6、比赛开始前由双方队长选择场区，以投硬币等方式决定，随后比赛开始。

7、比赛中是用手接球、投球，禁止用手击打或者用脚去踢。

8、进攻时，守方2个以上的队员触球未能接住的时候，最先碰球的那名队员出去。

9、我方的坏球如果被接到，重新获得发球权。

10、禁止同队的内场队员之间和外场队员之间互相传球。

11、同队之间互相传球只限4次，否则犯规。

12、两方的队员同时持球时，通过跳球再次

马超	一日，我去买28期的《PG》。到了以后，我问BOSS“《掌机迷》到了吗？”“没有”我一听，心里就凉了半截，只见BOSS
读者资料	嘿嘿一笑，“不过《电子天下·掌机迷》到了，要吗？”小宇宙提升中…… 22岁，男，730030，甘肃省兰州市

争发球权。

13、内场和外场发生争球时，球判给内场。

14、球出界外形成死球。

15、内场球员最后触球后，球出界形成死球，应由对方内场队员发球。

16、外场队员最后触球后，球出界形成死球，应由自己外场队员发球。

17、外场投球，直接形成死球的时候，由对手内场发球。

18、外场队员击中对方内场队员时，如果不及时回到内场，就继续留在外场。

19、比赛中途停顿后再次开始时，要听裁判的哨声才能投球。

20、比赛中选手持球踩线时，由对方在内场发球。

21、在对方场地地面滚动的球，不得用手或脚越区触球，在空中的球可以。球落到哪一方的场地上就由哪一方发球。

22、拿到球5秒内如果不投出去，由对手在内场发球。

23、故意攻击对方头部、脸部，击中应为无效，并由对方发球。

24、比赛中，不能故意去碰对方选手。

25、争球队员争到球后，第一投不能攻击对方争球队员。

26、不能用弹击方式攻击或传球。

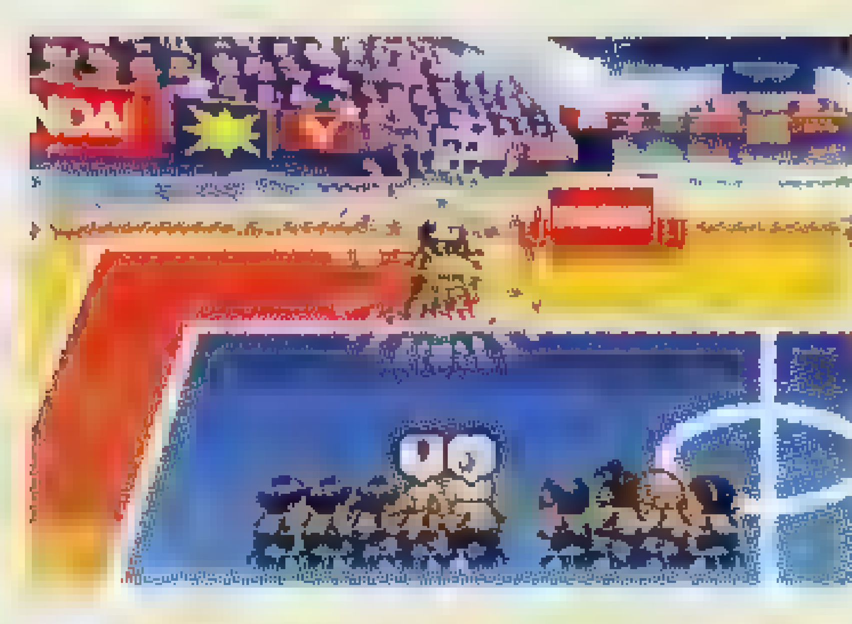
27、有危险动作时会被给予黄牌警告，满3次黄牌给予红牌警告，并退场。

28、因受伤或被判退场致球员仅剩1人时，称为不完全球队，对手直接获胜。

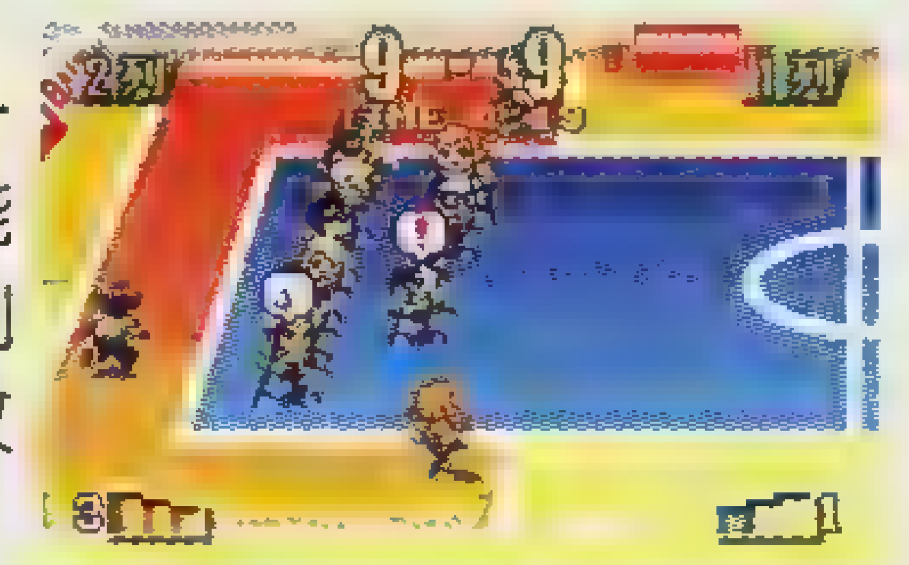
29、3局决胜或5局决胜的时候，每隔两局交换一次场地。



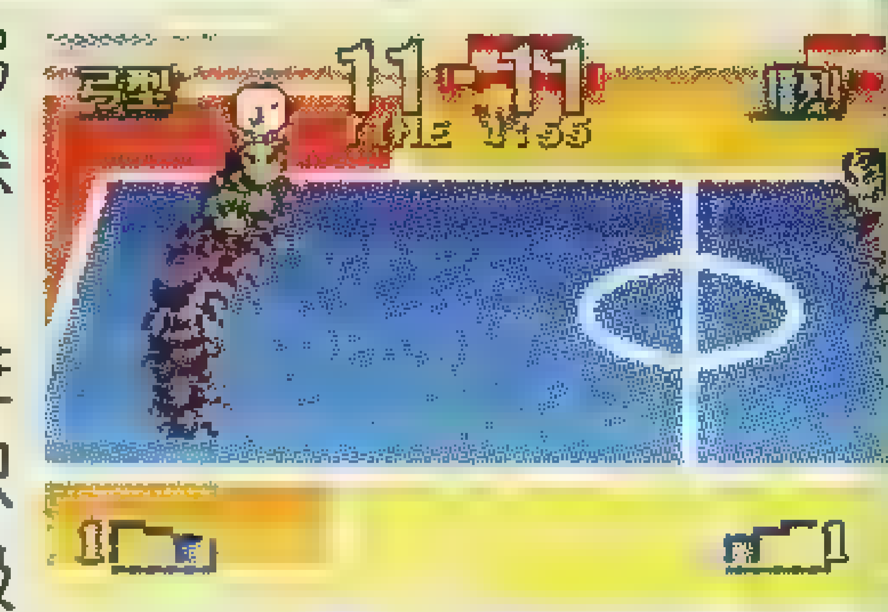
阵型介绍



一列阵：可以说这是一种速攻阵型，虽然只能使用1级的必杀，但是只要气槽够了就可以发，不断的给对方打击。克制星型阵，被二列阵克制，1级的必杀比较容易接到。



二列阵：是一种防守阵型，只能使用2级必杀。克制一列阵，一列阵的攻击力一般，防守起来也比较容易。被弓型阵克制，3级必杀不是盖的。



弓型阵：以进攻为主的阵型，只能用3级必杀。3级必杀虽然攻击力强，有击穿效果，可以让多人下场，但是自己队里能用3级必杀的人很少，并且要蓄3级气槽才能使用，实用性并不高。克制二列阵和自由阵，再强的防守也是可以攻破的，被一列阵、星型阵克制，在这两个阵型面前，弓型阵会显得有些被动。



星型阵：是一个靠连续传球扰乱对手判断力，从而攻击对方的阵型。克制弓型阵，被一列阵、二列阵克制。

自由阵：这个阵比较适合新手来用。可以自动接球，对方投来的球，很容易就可以接到，保证了自己队员的安全，不能使用必杀使得这个阵的攻击力不够。克制的阵是一列阵，1级必杀是可以接住的。被弓型阵克制，面对3级必杀，自动接球也束手无策。





故事模式简介

几个热爱躲避球运动的小学生聚在了一起，组成了一只球队，并找其他躲避球队练习。

第一场是和大海ボンバーズ的练习比赛，由于是第一场比赛，可以放心去打。打完这场比赛后会有球员加入，球队够12人了，可以成为一支正式球队了。

在进入下一场和アルティメット・ゴージャス的练习赛之前，出现了球员配置，要求至少有一个人在外场。另外可以看一下每个人物的介绍，有的人擅长攻击，有的擅长在内场(ないや)，有的擅长在外场（がいや），而且在球队里只有球田堂儿和若狭良平可以使用3级必杀（3级必杀是有特写的)，使用弓型阵的时候要注意这一点。

在打过一场练习赛后，就要参加春季全国小学生躲避球选手权大赛了，大赛中高手云集，比以前练习赛的要难对付了，不过通过前面的练习赛大家对各种阵型的用法也熟悉了，打起来应该不会太吃力的。

徐能	课业多了，时间紧了，出的游戏多了，玩儿的时间少了，很难找到平衡啊！
读者资料	16，男，610031，四川省成都市金牛区金仙桥三号一栋3单元3楼6号，兴趣：GBA、NDS、学习

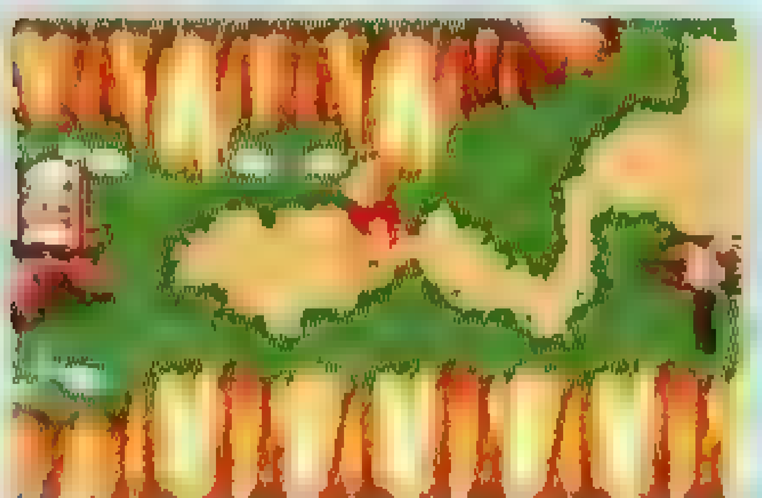
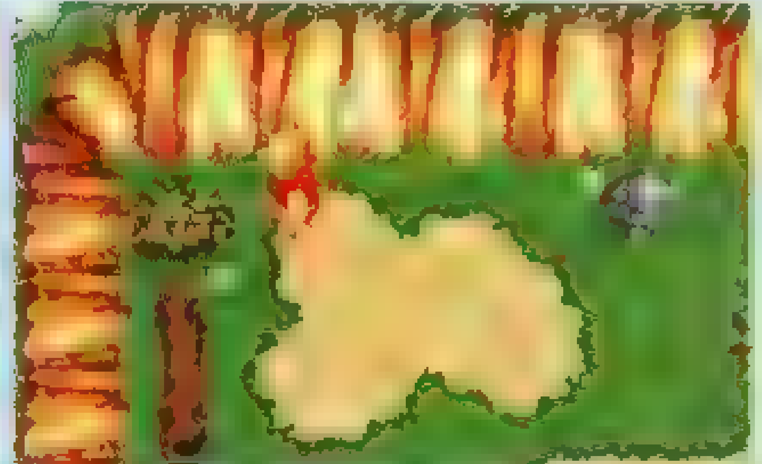


操作介绍

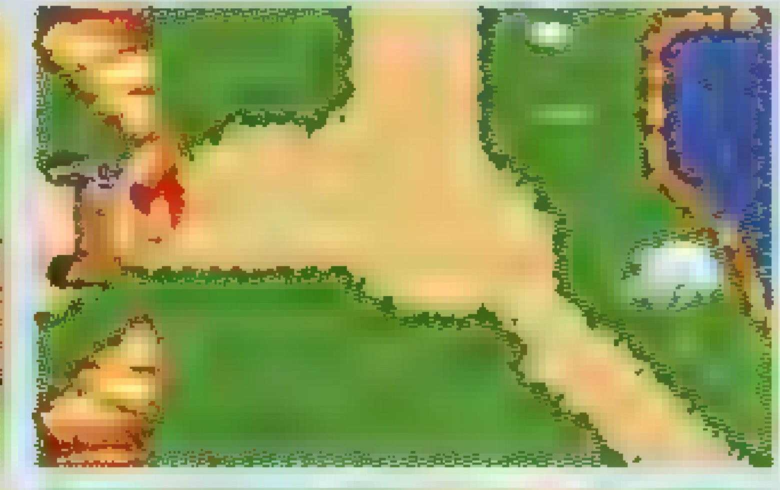
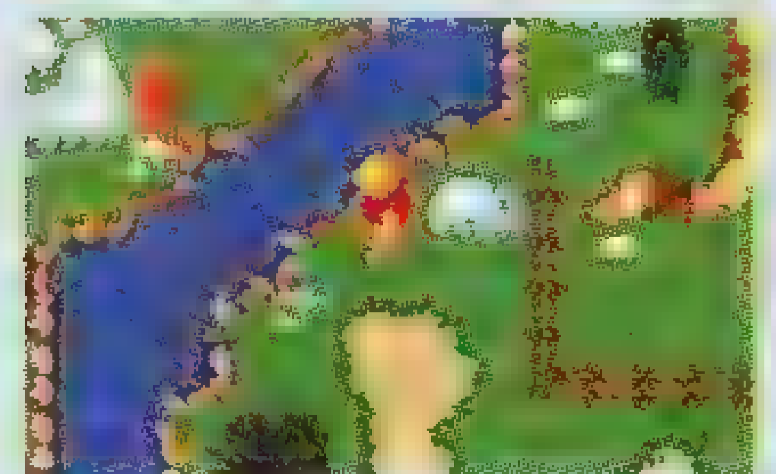
十字键	移动
A键	行动
B键+方向键	环视四周
L、R键	使用重要道具
开始键	暂停游戏、菜单
选择键	小地图

流程简介

进入游戏后，其他书本都不能打开，惟独左下方的打开了并闪光。调查后进入。

对话过后就可以自由行动了，闪光的地方是可以打出蜂蜜的。蜂蜜的作用是在有蜜蜂的地方可以得到密码，如果不够的话就得不到，所以平时要注意收集。


任务中需要的钥匙，走近按A就可以拣起来。对着闪光的门按L或R键就可以使用钥匙了。

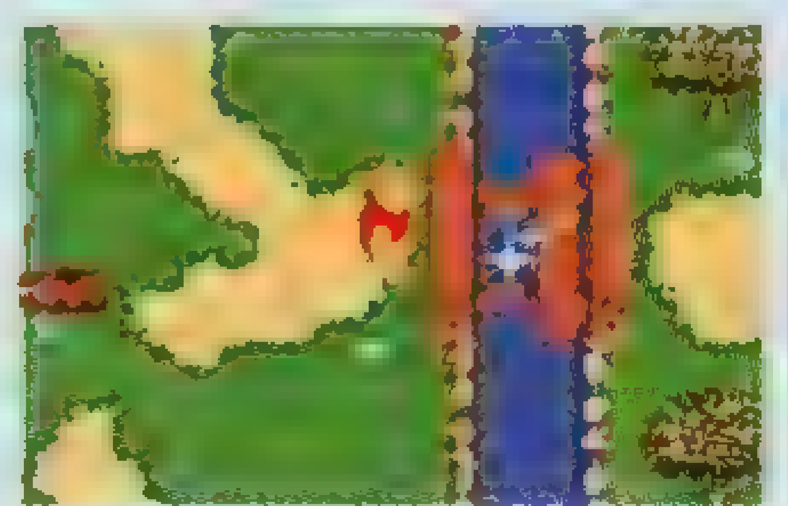
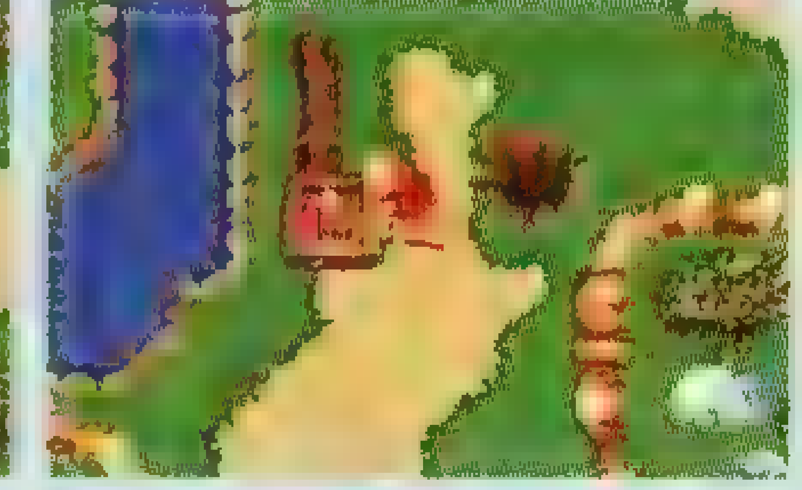


需要拿的木板在河对岸，要想办法通过。只好推开箱子先从下面走了。



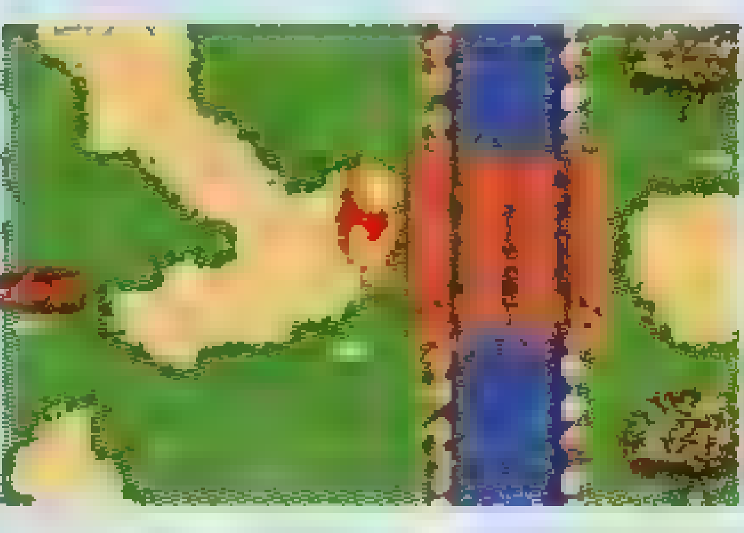
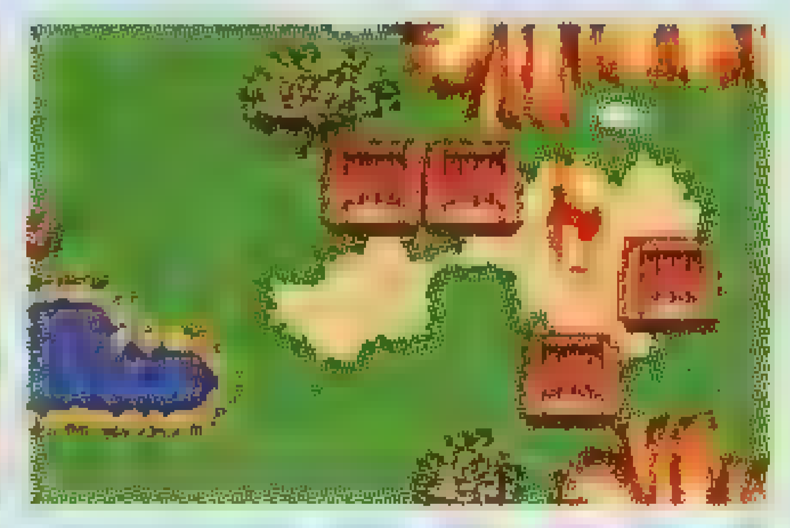
这里的敌人是大象。需要把所在位置的气球碰掉，大象才会消失。

这里可以给你密码，这是这个游戏唯一的记录方式，一定要记下来哦。

走到这里，桥是断的，缺一块木板。

从这里把箱子推下去，箱子会随河道漂到可以拿到木板的地方。



用L、R键把木板放上去，桥可以通过了。

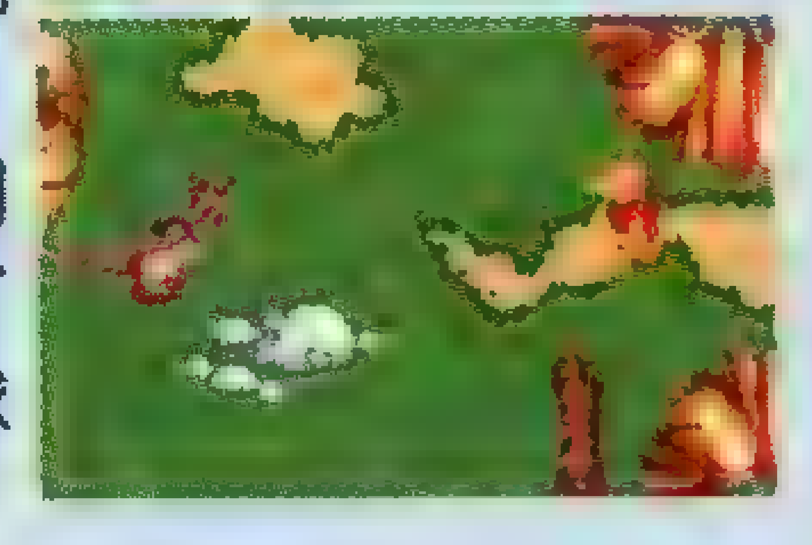
这里比较简单，把箱子都推开就行了。

找到小猪，得到扫

把，现在要去袋鼠那里，也就是小地图上紫色的地方。

回去的时候是有大象的，要用前面的方法对付他。

和袋鼠对话后回到自己家，这次可操纵的角色变成驴子了，要用它在这里完成抓3只蝴蝶的任务。



抓完蝴蝶后继续用维尼冒险，这次出现了新敌人，还是要找气球才能消灭它。

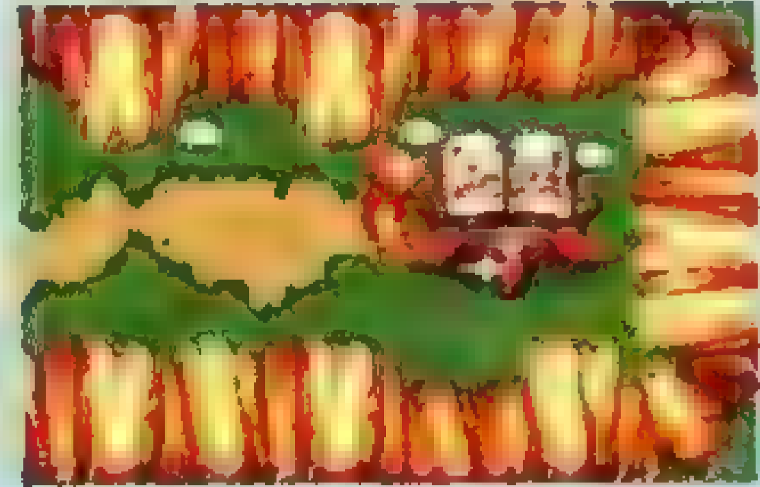
对话后，拿着扫把去找小猪。





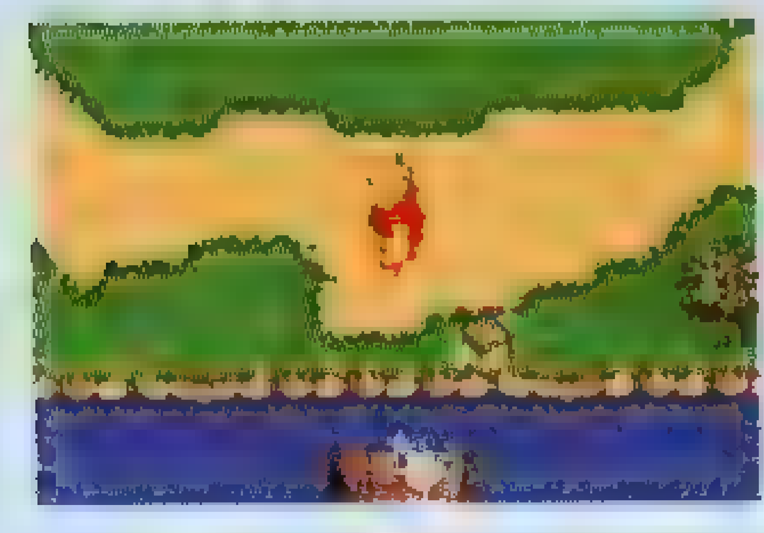
最好每进一个场景都环视一下，看看是否有敌人，还有气球的位置。





用L、R把扫把交给小猪，便可以过关了。

在右下角的这本书也打开了，让我们进入下一关看看。

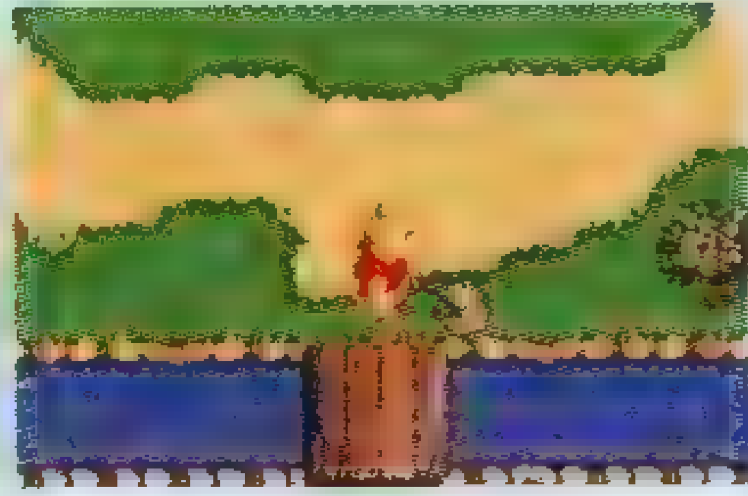




地图虽然还是原来的，但是变化很大，并且可以去新的地方了。

和袋鼠对话后这个门就开了，可以找兔子去了。





见到兔子后，它提示你去找跳跳虎。这里有一个摇杆，一定要拿。

无路可走，再次回到自己家附近，用刚拿到的摇杆对这个箱子使用，桥就复原了。

铁铲把地鼠的洞口堵上了，所以才找维尼帮忙把铁铲拿开，注意这里是有时间限制的。

在挡路的石头前使用铁铲，石头被移开了，可以通行了。

跳跳虎掉在坑里了，但是在睡觉，要找到镲才能把他叫醒。





这里可以拿到镲，去叫醒跳跳虎。

然后去找兔子，它那里有台机器不能工作，需要维尼帮忙。拉扳手的时候要先拉左数第一个，然后是第三个，最后是第二个。



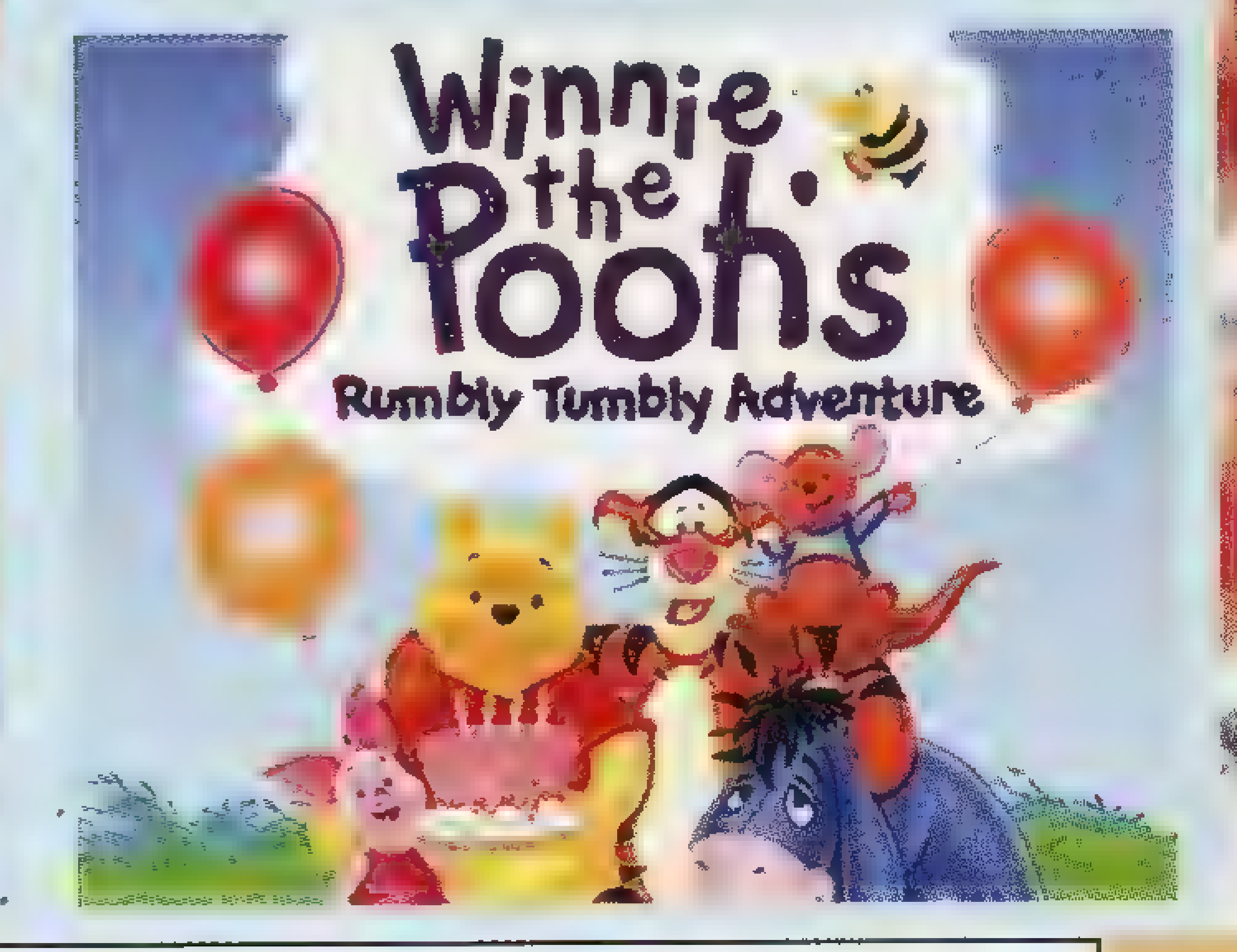
兔子临走前给了一根木棍，用这个可以把跳跳虎拉出来。

随后就可以用跳跳虎了，跳跳虎的能力是可以看到别人的视野。



和地鼠说话后，继续操纵维尼冒险。

流程部分就先介绍到这里，这个游戏不难，后面的就由大家自己来发掘了，毕竟这样才有意思。



梁缘	开学了，又恢复了正常的生活，但我对《PG》的热情永远不变。
读者资料	19岁，女，210000，江苏省南京市鼓楼区江东街道天平新村2号301室，兴趣：SP、PG



文/nakazawa 责编/雪人

北美NDS提前两周于日本发售了，在首批欧美味浓烈的首发软件阵容中，倒是两款风格迥异的赛车游戏《山脊赛车DS》和《沥青都市GT》吸引住了大家的目光。在为数不多的首发软件中，居然出现两款同类型且素质相当的游戏，这在过去是比较少见的情况，就连当年SQUARE和ENIX还是死对头的时候也未见《FF》与《DQ》同时发售，因而这回的北美DS首发不知是厂商间无意的撞车，还是北美任天堂为了首发造势而刻意安排的卖点，毕竟连《天下无贼》都刻意避开了《功夫》的上映档期嘛。不过，无论出于什么情况，我们可以肯定的一点是，在这个NDS赛车游戏内的局部战场，为了确立各自的市场和赢得玩家的青睐，一场激烈的硬度碰撞即将展开，谁将在这场或者是意外又或者是计划中的交通事故中得以幸存呢？尽管我们目前尚无从得知，但我们可以去预见，因为，一场暗战早已展开，在山脊与都市之间……

	山脊赛车DS	沥青都市GT
开发	Namco	Gameloft
覆盖平台	PS2、N64、PS、街机	N-Gage
画面	3D	3D
赛道	20（虚拟）	9（部分真实）
联机人数	6	4
操作方式	下屏触摸为主	方向键
操作难度	较难，需要适应	容易上手，传统
游戏模式	较单一	比较丰富



一、穿梭山脊

Namco的赛车当家名作系列，再配以后来的永濑丽子，曾在家用机和大型电玩场内风光一时。其早在1993年便首先出现在街机上，凭借着爽快的操作和高速甩尾的快感而树立了良好的口碑。此后相继登陆PS、N64和PS2，依然保持着良好的发展势头，特别是在《山脊4》中采用极具人气的虚拟人永濑丽子之后，更达到了系列的颠峰。正出于此，Namco才敢有在NDS和PSP年内同时出击的冲动和资本，新机种的新机能给了他们充分发挥的新空间，在掌机次世代大战的前线，山脊成了最耀眼的明星，他既是战士，又是裁判。作为战士，他要一分为二，分别为两个敌对的阵营效力，尽管必要的时候还得自己来打败自己；作为裁判，他将成为一个比拼的标准，向大家展示究竟是在为PSP冲锋时的更英勇，还是在为NDS陷阵的时候更强悍。当然，这不是我们现在要讨论的重点，想要成为真正的先锋，还需得赢过另一位具备同等实力的战士，也只有这样才有资格取得出征的帅印，也正如克里欲与布什扳手腕，再怎么也得过了自己的党内候选人这关先吧。

在NDS上的本作基于当年的N64版《山脊赛车》而开发的，毕竟在画面、机能参数等各方面，两者是比较接近的。作为此前争议较大的NDS的



宋维诚	GBA是青梅竹马，总是伴随身边；NDS是单恋，爱着它却只有默默守候；PSP是梦中情人，幻想着它的存在却不知它究竟身在何方。
读者资料	18岁，男，641000，四川省内江市内江六中高05级9班，兴趣：做梦幻想自己中大奖，买两台NDS与PSP，玩一台，丢一台



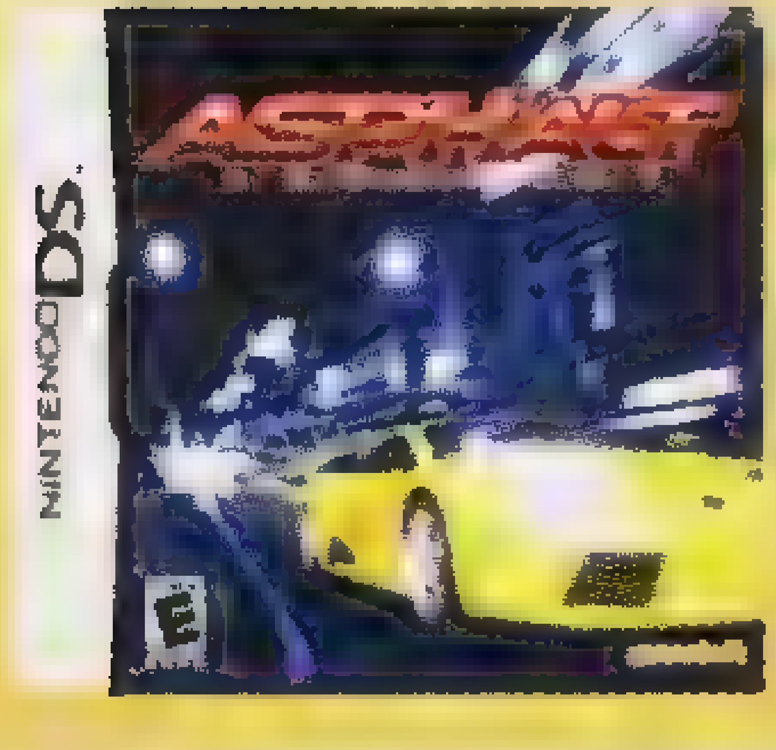
3D功能也将在此接受全面的考验，既然敢在NDS上做3D，也必定是对其功能有一定信心才敢于下手的,不得不承认在这方面NDS确实不及PSP的豪华机能,但差距也绝不会是当年SS与PS那么大。在新机能的利用上，可谓是充分到极致，在上屏将来显示赛车实际运行的画面，也就是一般赛车游戏中最普通的画面，而将一些本是运行画面上显示的相关数据和辅助讯息全部搬到下屏，不仅如此，在默认操作上，就连原本应该是由按键来解决的游戏操作也全部改由在下方触摸屏上来进行，玩家将用手写笔或直接以手指来触控屏幕上虚拟的方向盘。这种全新的操作方式被Namco誉为是在掌上实现接近于真实赛车的实感操作，不过尽管如此，这种全新的操作方式也受到一定范围内的质疑，特别是对手《沥青都市》的开发人员们，关于这一点我们将在后文提到。另外在这次DS比较引人注目的无线对战方面，本作也支持最大6人的联机，这也将是到目前为止家用机领域内可以实现的最多人数对战，与朋友们一同感受激烈的竞争也将是别有一番滋味。至于赛道方面，囊括了系列作品中出现过的全部20条经典赛道，也可谓丰富至极，这也被认为是本作的最大优势，而且山脊系列那种在野外拉力的实感场面，也是这么多年来系列保持良好口碑的原因之一。同样的，在本作中自然也少不了街机模式，这个模式中将可选择3种难度并面临11个对手的竞争。选择操作控制的模式其实也就是三种难度的表现，赛车游戏注重手感，因此不同手感的操作适应度实际也正决定着游戏的难度。其中最简单的模式便是依靠传统的方向键作为游戏的操作，这是大家都再熟悉不过的了，这里不作过多解释。另两个难度模式“Hard”和“专家”则是完全应用到触摸屏，用手写笔或手指如同掌舵般地来滑动虚拟的方向盘，开始的时候也许很多人对此都会多少有些不适应，特别是手写笔滑动对于高速行驶的赛车来说，在操作灵敏性和触感上当然会打一些折扣，或许用手指更为直接。

尽管有着以上如此之多的优势，我们也不得不正视一个问题，那便是Namco在NDS上本作的投入程度，再相比一下在PSP上开发所花费的精力，本作就更显出其鸡肋地位。从目前的情况来说，PSP的山脊赛车完全是处于全新开发的状态，开发组几乎全部的人力都投入到其中，套用其助理制作人寺本秀雄的话来说“PSP才是专为山脊赛车开发而存在的主机”。也正是这些因素，从侧面上将山脊DS摆在了一个不利的位置，在山脊内部的竞争，已经形成一个不公平的环境了。而当沥青的开发人员们信心百倍地发出挑战宣言时，山脊的人没有回击，就连偶尔的发言也都是提及PSP。相比于不断更新情报的沥青和山脊PSP,山脊DS则更像是一位谜一般的人物,他的沉默和不张扬,究竟是无本可炫,还是真人不露相呢?





二、狂飙都市



要说山脊赛车都是多在山路间的越野赛的实感享受的话，那么针锋相对的本作则完全是现代都市中的实地竞速了，尽管只有9条赛道，但大部分都取自于当今世界的几大现代化都市的实景，如纽约、迈阿密、巴黎、香港、拉斯维加斯等，让玩家们也能YY一下自己驾车穿梭于街道的感觉。尽管赛道上处于劣势，但车体数量却是大大领先的，收录有来自全世界25家汽车制造商们的当前知名和流行品牌的赛车，另外还可自己购买零件定制拼装心目中的爱车，而且车体各部位都进行了很详细的拆分，

王赞学	无论是改版前的《掌机迷》还是改版后的《电子天下・掌机迷》，都是我们最棒的、最知心、最体贴的伙伴。
读者资料	16岁，男，111000，辽宁省沈阳市第九中学三年十班，兴趣：《火影忍者》、《PG》、《动新》CD



让人可以真实地体验攒车之乐。而Gameloft这个工作室所开发的沥青都市GT带给玩家们的将是另一完全不同的飙车感受。

较早前在N-Gage上推出的沥青都市曾受到一致好评，如今在此基础上于NDS登场的本作也充分利用到了其一系列新机能特点而作了相应的改进，相对于《山脊DS》采用触摸控制虚拟方向盘的操作方式，开发者们却依然采用的是传统的方向键控制。对此，官方却给出了明显针对《山脊DS》弱点的回答，那便是看似前卫、实则无用，这一点我们在之前也曾分析过，毕竟对于游戏者来说，还是按键更显得具有亲和力。对于本作，在竞速中不涉及触摸，而仅在系统操作中运用，确实也显得稍微大材小用了。在双屏的利用上，采用了与马里奥赛车一样的方式，那便是上屏为车体和道路主画面，下屏则用于显示赛道的雷达地图，彻底地将传统赛车游戏中与道路画面一同显示的参数信息剥离开来，使竞速的画面显得更加干净。至于无线对战，则支持4人的同时联机，尽管人数上逊于了对手，但由于可以进行联机的模式较多，这却是对方所不及的，又特别是猫捉老鼠的追逐赛方式的联机，这样独特的创意也谓之噱头十足。丰富的游戏模式这也是本作的最大特点，其中包括警车追逐赛、雷达竞速赛和35系列冠军赛等。同样在道路和场景上也完全采用了3D画面来表现，尽管在这方面机能有所限制，但本作通过一些技术上的处理还是将其运用得相当完美。此外几十种的背景音乐和逼真的音效方面的处理也相当不错，特别是引擎的产生每一点变化时的声音也都不放过，完全营造出一个都市飙车的感觉。当然，都市里的竞速不同于开敞的野外，障碍物是不得不考虑的问题，面对路障，可以选择去撞击或是完全破坏，另外还有些干扰车辆也需要去解决，用制作者的话来说，“碰撞”就是最能体现本作游戏性的关键词，当您没有速度优势的时候，碰撞正是用来对付对手的最佳方式，当然，您的爱车要足够强，对于一些特殊的路面地段，甚至还可以选择飞车这些高难度动作去通过。





本作在设定上几乎细致入微，在游戏中随处都能感觉到设计者们所强调的都市感觉，赛道上，不，应该是街道上与你同在的不仅仅是赛车，一切真实街道上所出现的这里都会出现。也正因为在每条赛道的制作上花费了大量的工夫，故而从这一点来说与山脊有一定差距，另外虽然本作在速度感上并不输于对手，但在车体甩尾转向等细节上确实不及山脊DS来得精致。

三、附录

下面是负责本次《沥青都市GT》开发的Gameloft人员的访谈录。这次采访的大部分内容也都基于与同期的另一赛车大作《山脊赛车DS》的对比。沥青都市GT（Asphalt：Urban GT）开发人员，以下简称“A”。

——你们为什么决定为任天堂的NDS开发这款游戏呢？

A：我们之前早就有这方面的计划了，面对如今这款即将发售并备受期待的人气主机，我们的这款优秀的软件又怎么能错过她呢，这种美妙的组合是谁都不会抗拒的。

——在首发软件中我们已经看到,你们将不可避免地遭遇到一个强劲对手,那便是《山脊赛车DS》,并且我们已经获知他们在游戏中所采取的操作方式是通过下方触摸屏类似掌舵的方式来完成，但为何你们还仍然使用方向键来进行操作呢？

A：在这方面我们曾经进行过类似的尝试，并还进行了测试，不过这并没有让我们得到一个满意的结果，毕竟让触摸屏幕来实现控制尽管很有创意，但确实很牵强，反而不如按键来得直接且易上手，毕竟对于玩家们来说，开真车的人并不

袁方	SP求偶：吾正版神游掌机中国龙身价八百，“芯”地善良，欲求联机佳偶一名，择近录取。
读者资料	19岁，男，200233，上海徐汇区沪闵路8390号2409室，兴趣：SP，篮球



多，在掌机上当然没必要追求也是不可能达到大型电玩中的那种实感。与其盲目追求，倒还不如把内容做得更实在一些。所以我们选择了与任天堂的《马里奥赛车DS》一样的操作方式，对下屏的利用也是如此，用于显示地图，所以对此，我们并不认为有什么不好。

——你们也已透露过在本作中全部将有9条赛道供选择，但NDS上的另一款也是首发的赛车游戏《山脊赛车DS》，他们却设定有20条赛道，为何在赛道数量上你们与他们却相差这么多，您认为这重要吗?

A：我们这款游戏的赛道基本都设置一些有名的城市，如：纽约、迈阿密、巴黎、香港、拉斯维加斯，或这是一些非真实的荒野都市，比如Bogot，还有就是飞机场、城堡附近废弃市镇等。因此，出现在赛道上的不只是你和竞争者们，甚至还将遇到其他的交通车辆例如卡车和公共汽车等，除此之外，同样还可以逆走竞速，另外在一些特殊地段甚至还能进行飞车，当然也可以用车体去撞击和毁坏障碍物等。相信这样充满不确定障碍物的真实道路竞速将能带给玩家们完全不同的感觉，所以赛道的设计最重要的是其内容，而不能单单依靠几个数字来进行衡量和比较，在我们看来，真实的赛道概念，要比四不像的所谓的“真实”操作来得重要多了。

另外赛车游戏的要素也不仅仅在于赛道，其他的很多方面也很重要，比如我们的这款游戏中可选择的车辆都是来自于25家汽车制造商的真实赛车、几十种的背景音乐供选择，另外还有许多游戏模式，包括警车追逐赛、雷达竞速赛和35系列冠军赛等等，如此丰富的内容对于玩家们来说，绝对是超值的！

——那么你们有在游戏中利用到了这次NDS的一些新功能，如触摸屏、Mic语音功能等吗？具体又是怎样的呢?

A：Mic语音功能我们没有涉及到，但触摸屏的功能我们是有应用的，比如所有的系统菜单都将能使用手写笔来进行操作和设定。

——能否详细地为我们介绍一下关于本作的多人游戏部分，另外还能详细介绍一下刚才您所提到的“警车追逐赛”模式呢?

A：本作最大支持4人的联机对战，许多模式都支持多人同时游戏，但是有些模式却只能单人进行，比如这个警车追逐赛也是单机的，在这里其中的一个车手将驾驶警车，其必须在一定的视野范围内花上时间几秒时间锁定一目标车辆，然后展开追逐，这倒是很像猫和老鼠的游戏，笑。

——现在可要问您一个为难并且很主观的问题了：N-Gage和NDS上的这两个版本的沥青都市GT，您更看好谁，或者说在掌机领域的发展，谁会比较艰苦一些?

A：N-Gage和NDS的两个版本我都很满意，要说到发展的话，目前还不明确。

——众所周知，对于新一代的掌机大战谁将会胜出以及各自的优劣性早已在玩家当中展开激烈的辩论，对于为多个平台系统开发过游戏的你们来说，关于这方面有什么看法吗?

A：我认为有足够的市场和空间来容纳这3个平台的新主机（指NDS、PSP和N-Gage）同时并存，毕竟他们各自所面对的主消费群体和年龄层以及具体功用上都有各自所侧重的方向，在大的范围上他们并不冲突。

——最后一个问题是，你们还有在NDS上推出其他作品的计划吗?

A：呵呵，等着瞧吧！











硬的美学

文/摄影/李繁烟@米猫　责编/雪人



↑白的是“床前明月光”。





↑从远到近，从迷离到清晰，还是你最炫。



玩家美学



↑我就喜欢，就是我独特的个性。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！



责编/天意

不知不觉间，机战系列的原创故事作品《OG2》已经发售了。回想机战的历史，再看一看这部作品，实在是感慨良多。可以说，这部作品才是老机战迷们梦寐以求中的作品，虽然它只是在一部即将退伍的掌机上推出，但无论从音乐还是画面上都并不比某些高级机种上的机战差，剧情和世界观方面甚至有过之而无不及。作为GBA上的最后一部《机战》，我们能从其中看出BANPRESTO公司的一片诚意。

从一些资料上得知，自从原来制作《第2次》到《F》的WINKY SOFT离开后，BANPRESTO公司就特别设立了多个小组同时开发不同的机战游戏，而负责《α》系列以及《OG》系列的都是一个小组，也是眼镜公司内最核心的开发小组。因此在质量上，这两个系列远要比《A》、《R》、《D》等作品要出色的多。空口无凭，还是把更多的话题留在这个作品本身的介绍上吧。

《OG》系列的系统一直都具有很好的亲和性，菜单简洁明了并且功能齐备。《OG2》在一代的基础上，增加了更详细的菜单功能，我们甚至可以直接查看敌人的改造段数。而在系统菜单中可以直接选听战斗BGM也是一项很好的服务功能，在这里可以看到过去根本看不到的音乐名称哦。

本作的战斗算法回到了老《第4次》或《F》的模式，敌我双方都是回避高于命中，伤害判定也增大了很多，经常可以体会一击必杀与被一击必杀的战场爽快感（汗）。这样无形中让整个游戏的节奏加快了很多，也满足了那些总是抱怨“最近《机战》难度不足”的玩家。

节奏的加快并不代表质量的下降。抛开分辨率等硬件方面的问题，《OG2》的战斗采用全程



动画，水准直逼PS版《α》，简直可以用豪华至渣来形容。特别这次新增加的几部机体与合体技画面。无论是皇家芭蕾舞攻击的华丽、还是龙卷斩舰刀刃马一体的热血均在近30秒的全程动画中展露无疑。

前作《超级机器人大战OG》集合了《α》与老《第二次》到《第三次》的主要情节并进行了融合，将由机战衍生出来的各个原创作品及角色关系进行了统合，并由此设计了全新的背景世界观。这个世界观与同组制作的《α》系列相辅相承，彼此推进，得到了进一步完善。

《OG2》则在此基础上更进一步，将一些外传作品中的角色也引入到这个世界观内，将原本没能好好利用的一些设定加以发挥，令整个游戏的情节流畅合理，并不乏各类感人、热血或爆笑的场面。例如老舰长战死、斩舰刀对决、大地摇篮中多组角色的命运之战。还有阿拉德与艾克塞玲的活宝爆笑对话等等。



《OG2》的情节由于全新原创的成分更加浓厚，因此不会出现令玩家产生厌烦感的冷饭情节。尤其是一些本已经渐渐失色的明星角色，在本作里面又获得了新生。例如白河愁这个“宇宙规模混乱制造装置”本来已经快要被玩家遗忘了。但在本作中，他一直在另一线协助主角们，让玩家重新感到：“哦，这个人说到底还是很有用的……”此外来自SFC《英雄战记》的基利亚姆也终于在本作中对于其充满谜团的身份给出了一个说法。经过这样的揉合，作品本身衍生了无数的发展可能性，并且同时满足了新老玩家对角色和情节的需求，令趋于流程化、公式化的整个《机战》系列恢复了活力。

《OG》系列一向重视在故事中设置各种伏笔。这些伏笔不但会影响系列本身，也会在其它《机战》系列中体现出来。例如《第二次α》中两位主角阿拉德和塞奥拉，就是在《OG》中初次提到的。目前BANPRESTO已经公布了PS2上的最新作品《第三次α》，制作人寺田贵信更是明确表示“《第三次α》的主角人选在《OG2》中有提示”，各位玩家有兴趣的话不妨在游戏中注意一下。

李金春	做梦都梦想能玩到NDS、PSP上的中文游戏，否则就算《最终幻想》《DQ》都是白搭，看不懂内容一切都失去了乐趣。
读者资料	19岁，男，114001，辽宁省鞍山市第一中学05级12班，兴趣：电影、运动、玩游戏

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功 称霸

Vol.05

软件决定论(下)

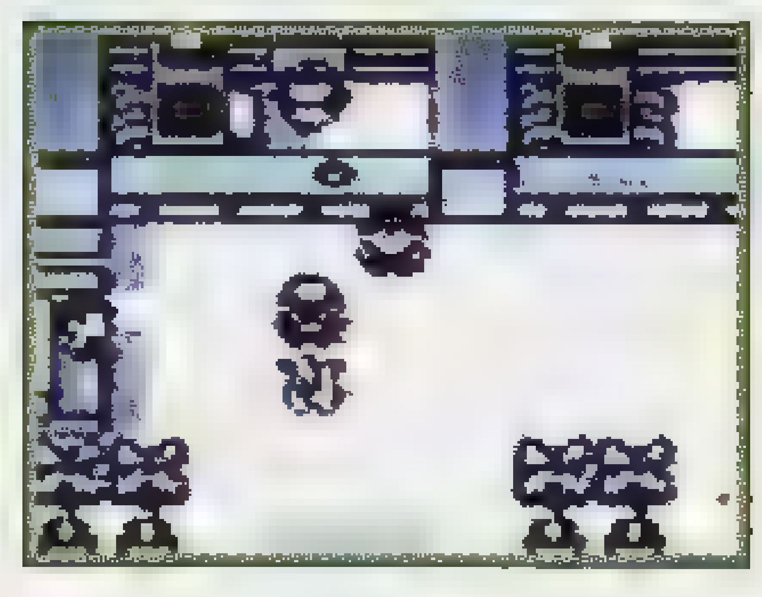
软件决定硬件命运是业内的生存定则。GB的江山，也可以说是由软件支撑起来的，其中特别是《马里奥》、《俄罗斯方块》和《口袋妖怪》这三大重量级的游戏系列，之前我们已经介绍了前两者在发售时前前后后所发生的一切，而这次我们将要讲到的则是让GB死而复生的神作——《口袋妖怪》系列发售的前前后后，因为正是口袋的成功造就了GB最终的霸业，证明了携带的成功。

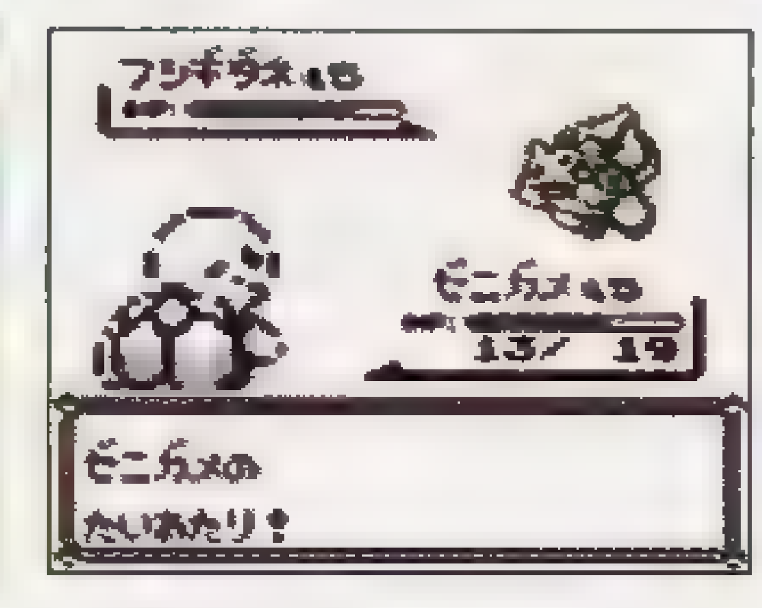




《马里奥》是开拓疆土的先驱，《俄罗斯方块》是稳固江山的重臣，《口袋妖怪》则是将霸业推向顶峰的至尊。不同于前两者在发售前的广受注目，《口袋妖怪》的出现和大卖以及后来的持续高热也是业内人士事先没有料到的。这匹半途杀出的黑马对于几乎一度沉寂的GB和一直窥视着任氏所独霸掌机领域的WS来说，都是逆转性的出现。而口袋系列的累积销量也与俄罗斯方块并驾齐驱，突破了三千万本，由该系列衍生开来的市场价值也达到了上亿美元，这对于当时的任天堂来说，不仅是雪中送炭，甚至还是一个成功的神话。

1996年2月27日，《口袋妖怪》红、绿两版本发售，这绝对是个历史性的时刻。曾经的捕虫青年田尻智将自己的创意融入到游戏概念中，并随着自己创办的GameFreak一同将这款捕捉妖怪的游戏带到了任天堂。之前，其利用GB进行通信交换的游戏概念得到了认同，并且宫本茂还提出了制作两个不同版本的建议，但当时《口袋妖怪》的发售并未受到任天堂的重视，第一批的生产出货也只计划了30万本，就连《Fami通》当时的评分也只给出了28分这样的中等评价。但没想到此后的情形却让人们大跌眼镜般地呆住了，尽管首周销量也只排在发售榜的十余名左右，数月后也依然是不愠不火地保持着







这个定势，尽管每周销量都不算太突出，但却一直在慢慢累积着，到盘点时才发现两个版本早就很轻松地就突破了百万，在次世代战争进行得如火如荼的当时，一款GB游戏能够挤进累积软件榜前茅并有着如此持久的热销状况这是绝对出乎大家意料的，也为在当时次世代热潮下一度被冷落的GB挽回了部分的市场，成为当时青黄不接的任天堂的救命稻草。由此看来用不同版本来开启游戏的不同要素确实有助于增加游戏的乐趣和促进销售，独特地利用通信交换的游戏概念也是助其成功的得力武器。接着老任又在96年10月再次推出《口袋妖怪蓝》，继续将《口袋妖怪》的热度升华直到98年9月12日，这又是一个历史性的日子，这个日子意味着任氏GB最终彻底的胜利，借着两年内《口袋妖怪》红、绿、蓝三个版本累积884万本的势头，《口袋妖怪 皮卡丘》也正式发售，虽然想到了可能也会热卖，但仅仅三天销量便突破百万，在当时这是一个令人难以置信的奇迹般的纪录。就那两三年中的市场反应，不同于一般软件发售初期的火热并逐渐降温的惯性，口袋的热卖是持续的，甚至在多月之后都还能滞留于软件发售榜的前几名，虽然不突显，但却着着实实地挽救了当时危机四伏的任天堂，所谓大难不死必有后福，这样的口袋热潮也一直保持到现在，成为真正的国民级游戏。而由口袋衍生出的一系列周边和文化也更是广泛，甚至还涉及到全球百余个行业和领域，同样也搬上电视荧屏，口袋热也刮遍了全球，获得了一个原本无心插柳却柳成阴的大成功。当然，这样的成功同样也离不开那位捕虫天才——田尻智。



文/逆转ACE：nakazawa　责编/天意

王司南	在你玩游戏时，千万不要忘记学业。
读者资料	16岁，男，300020，天津汇文中学，兴趣：玩掌机、看PG

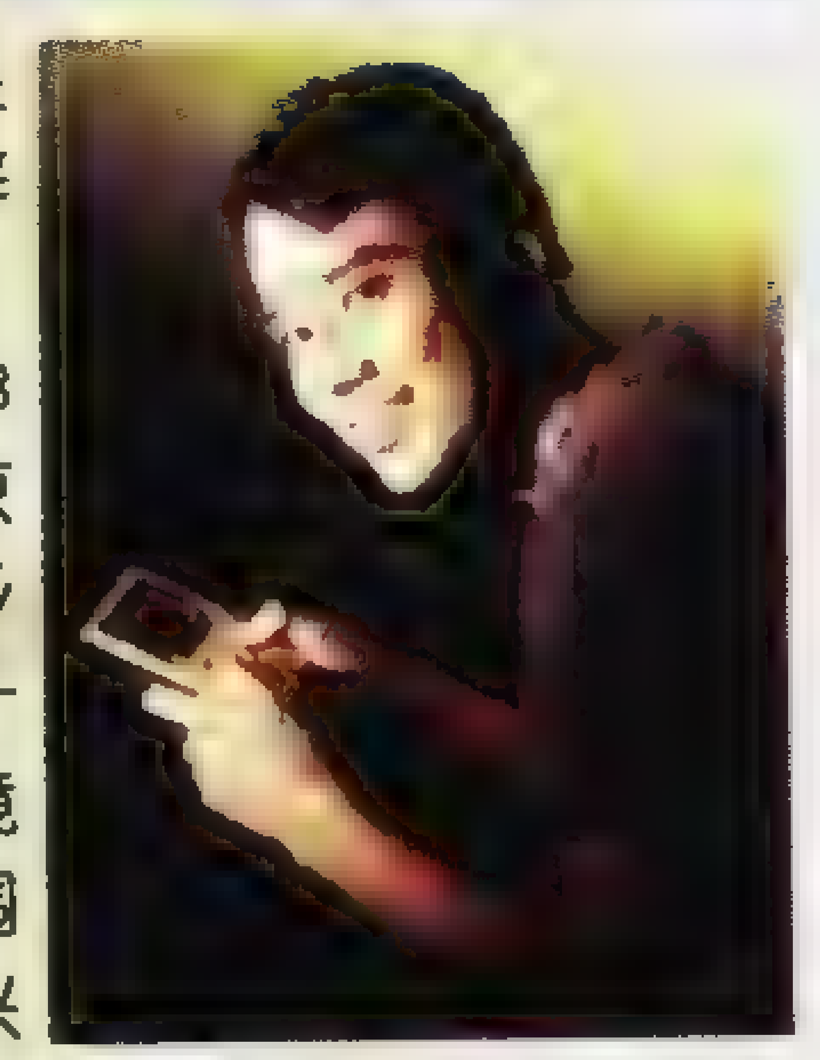
文/pmgba maple　责编/天意

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第五回 Pokemon之父 田尻智





光靠这张照片，很难想象这个年轻人开辟了一个怎样的天地。

田尻智，1965年8月28日出生于日本东京西郊一个叫町田的小乡村，町田的自然环境十分优美，在这样的环境下成长，田尻智对周围的世界产生出浓厚的兴趣。幼时的田尻智非常喜欢小动物，对昆虫更是情有独钟，无论是稻田间、小河畔、森林里，只要有昆虫的地方都会留下他的足迹。田尻置身于大自然间，常常玩到很晚才回家，拨开每一处草丛，翻遍每一片树叶，田尻可以想出种种方法寻找昆虫。用捉来的昆虫在伙伴们间炫耀、打斗，田尻对昆虫的痴迷程度超过了每一个玩伴，被伙伴们开玩笑地称为“Dr. Bug”。

之后随着町田逐渐发展，环境也发生了变化，大量的树木被砍倒，昆虫的数量随之急剧减少，而田尻智也到了上中学的年龄，于是只能郁郁向乡村生活告别，但儿时这段无忧无虑的生活在他的心里留下了不可磨灭的记忆。

上了中学的田尻智对电子游戏产生浓厚的兴趣，1978年出现了一款街机游戏《太空侵略者》使田尻沉迷于其中，甚至也曾逃学去玩游戏。高一暑假的时候田尻利用打工赚来的积蓄买了一台电脑，学习Basic语言，并且成功地把最喜欢的《太空侵略者》移植到了PC上。

1983年田尻智考入东京高等工业专科学校，其时田尻对市面上流行游戏的掌握程度已不同于一般的高手。由于当时尚不能在哪种媒体上找到有关游戏的信息，另一方面也因为个人的兴趣，田尻智创办了《Game Freak》杂志，主要介绍流行游戏的信息、攻略、秘技等等，《Game Freak》成为了日本的第一本游戏攻略杂志。

首期《Game Freak》仅发行了20本，但第二期立即获得了一万余本的销量，也由于这期杂志上关于《铁板阵》上的一篇攻略，田尻智结识了Namco公司的软件制作人远藤雅伸，田尻个人的辉煌生涯由此开始。

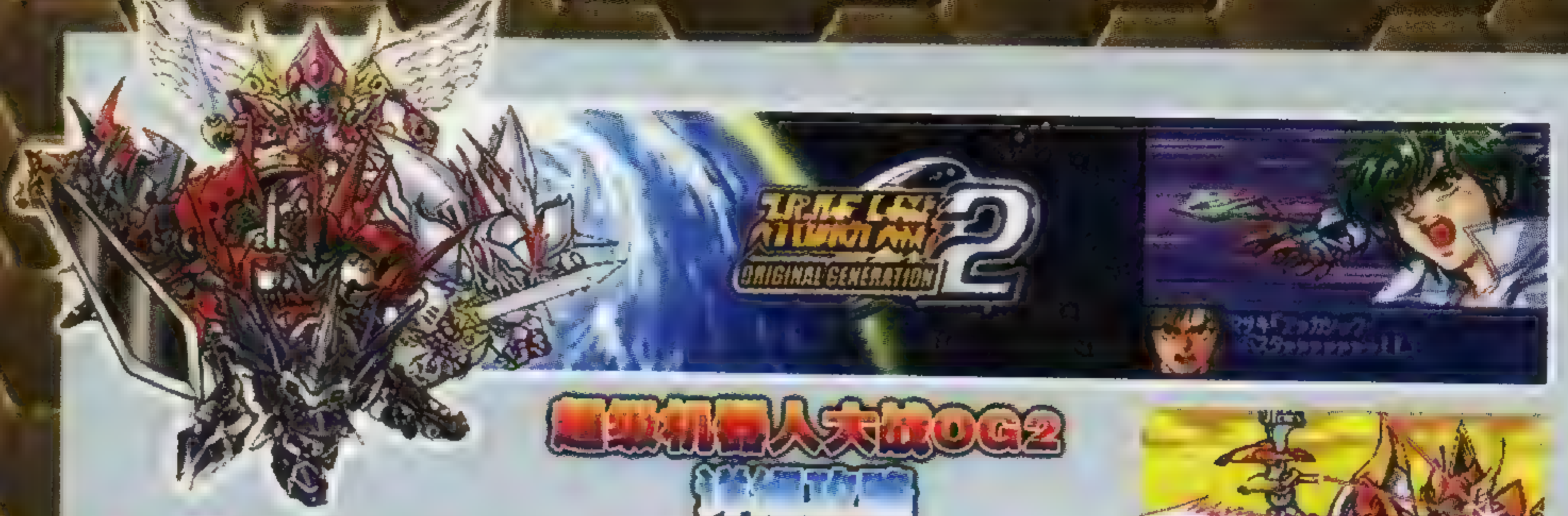
1989年田尻智大学毕业后，决定进入TV游戏界。使田尻做此决定的原因很简单，在田尻每深入研究一款游戏的同时，也发现了它或多或少的缺憾，所以田尻希望可以自己来制作自己喜欢的游戏。于是田尻成立了GameFreak会社，同年为Namco制作第一款游戏《Quinty》。

随后田尻智通过远藤等人认识了任天堂的横井军平，从而加入GameBoy的游戏开发阵营。横井在GB上设计的联机互动功能给予了田尻很大的灵感，能否在游戏中将儿时收集、培养、打斗、交换昆虫的乐趣融合进游戏呢？田尻对孩童时代家乡的怀念和作为游戏设计师的好奇心，是Pokemon诞生的摇篮。

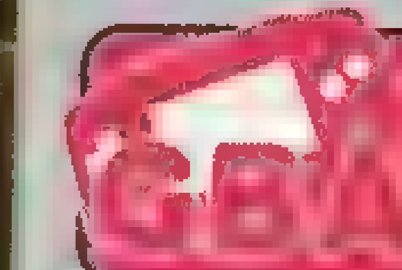
横井十分赞赏此创意，希望田尻智可以利用GB的便携性与通信功能做出一款能促进玩家交流的软件。于是田尻智开始着手开发这款游戏，但开发研发过程却并非一帆风顺，当时并没有什么支持通信的同类产品，如何成功地做出这样的游戏便是田尻面临的最大难题。田尻对这类技术无半点经验，为了研究GB的工作方法，甚至把它拆开来研究它的构造。经过一年多的暗中摸索，仍无太大进展。在此期间为任天堂制作了两款游戏《Yoshi's Egg》(1991)与《Mario and Wario》(1993)。

但连续长时间没有什么新游戏推出的GameFreak陷入财务困境，相继有五位开发人员离职；另一方面GB的销量也已开始下滑，从91年的229万台锐减到93年的181万台。任天堂在进行VrBoy研发的同时也不忘寻找GB的新特点，强调通信的Pokemon进入任天堂的视线。

由于横井早已预见到这款游戏将能充分体现GB的便携特性，所以对它给予了充分的技术支持；田尻智之友、有游戏怪杰之称的Creatures公司社长石原恒和也参与游戏的开发；有天才游戏设计师之称的宫本茂对此游戏也十分看好，并不时对游戏的开发小组提供意见；此外田尻也请好友杉森健根据自然界的小动物们设计出150只PM的原型。Pokemon的开发终于一帆风顺地进入倒计时阶段。



超级机器人大战OG2 详细攻略

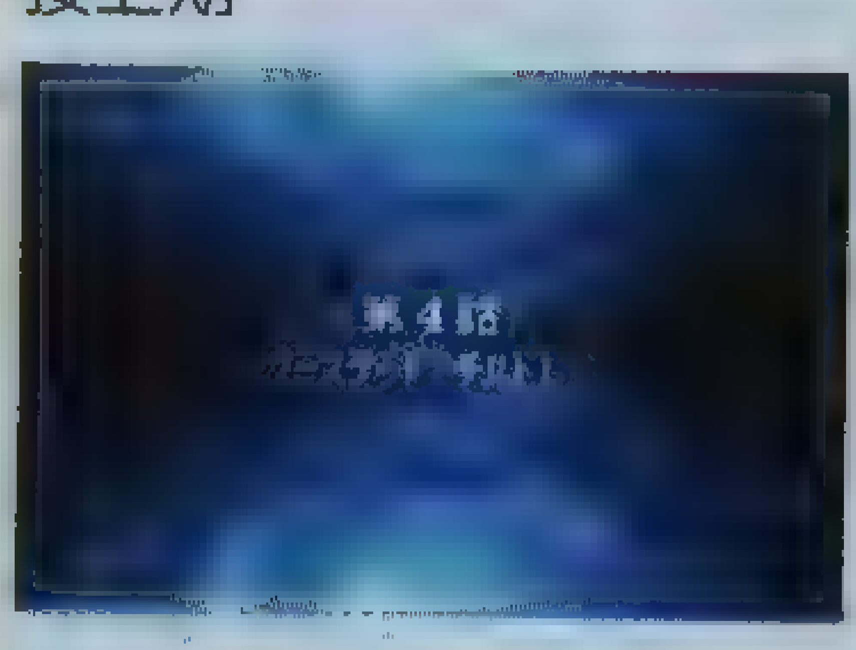


BANPRESTO	S · RPG	128M
2005.02.03	5040日元	1人用

文/Justice
Happypen
责编/天意



接上期



剧情：按照バン的指示，アーチボルド的部队前往夏威夷，计划秘密夺取另一部试作机“ビルトファルケン”。アースクレイドル派来的两名强化人少年兵ゼオラ与アラド也参加了夺取作战。战斗中ゼオラ发现驾驶ビルトファルケン竟是自己的好友ラトゥーニ。处于混乱状态的ゼオラ对ラトゥーニ扣下扳机，夺走了ビルトファルケン。好在ラトゥーニ并没有受伤，与ライ、カイ一同加入了队伍。

要点与心得：敌人配置很分散，特别是有两部皮糙肉厚的バレリオン，部队调遣稍有错误便可能拿不到熟练度。个人建议如下：

1、左上角的4个敌人可以无视，ライ一个人连攻击带反击绝对可以搞定。

2、カイ从一开始就向右下移动，阻击バレリオン。不过注意远距离炮击。气力足够后使用热血+ジェット・マグナム。

3、我方援军到达后，母舰向右干掉两部リオンF，キョウスケ加速向右上移动，攻击バレリオン。

4、地图中间的アラド很弱，随便找个人搞定他吧。此外，ユウキ和カーラ这两位还是很难对付，集中火力攻击ユウキ吧。

过关后可以得到一架F32Vシュヴェールト改，虽然没什么火力不过回避能力奇高。暂时用来当修理/补给机吧。



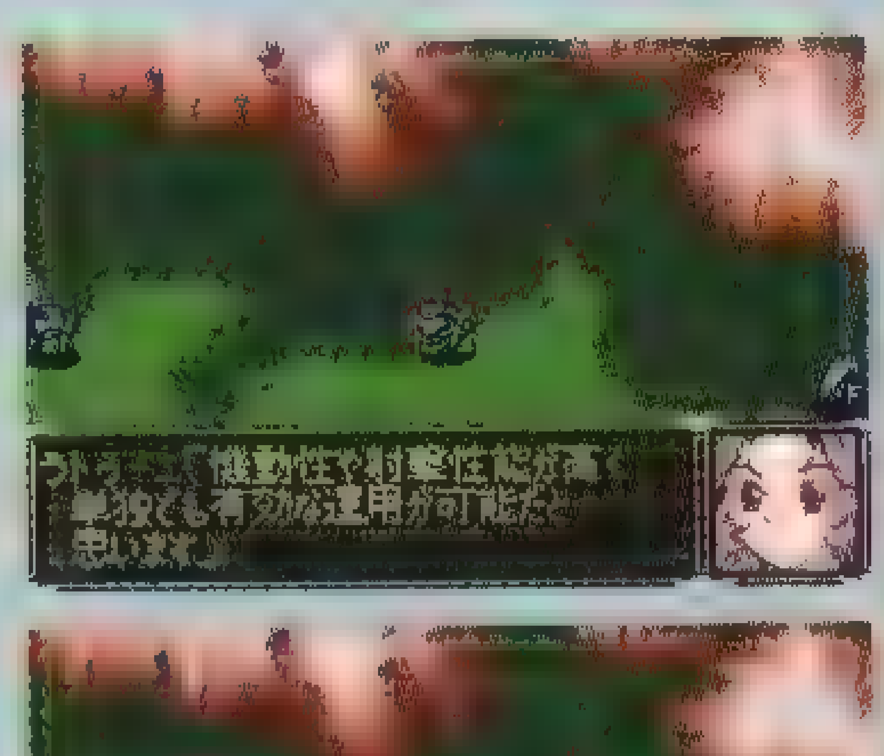
胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	任意我方被击毁	事件1后失效
	2	我方母舰击毁	事件1之后出现
熟练度	4	回合内消灭ガーリオン・カスタム以外所有敌人	
事件	1	ラトゥーニHP50%以下	ラトゥーニ、ゼオラ撤退。
		第2回合敌行动	
	2	事件1后我方行动回合	我方援军登场，胜败条件变更。

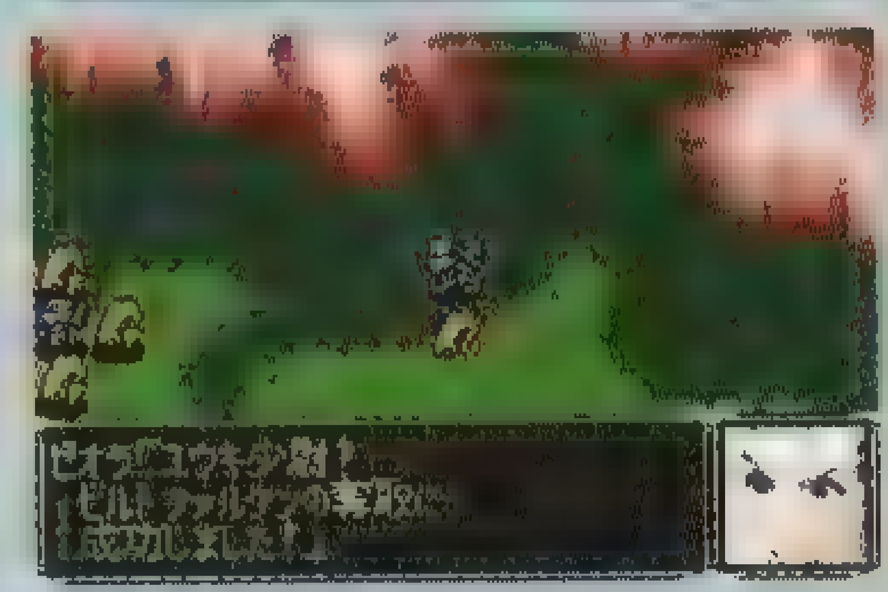
分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右上	ゲシュペンストMkII・M		カイ	9	3700		
	中上	ビルトファルケン	1	ラトゥーニ	8	4000		无法行动，事件1后撤退
	左上	ヒュッケバインMkII・M	1	ライ	8	4000		
我方援军	位置A	シロガネ	1	リー	—	—		
		任选	4	—	—	—		

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
敌人初期	左上	リオンF	4	DC残党兵	8	4200		防御状态，事件2后解除
	中部	リオンV	1	ゼオラ	10	5400		事件1后撤退
		リオンV	1	アラド	9	5400	サーボモーター	
	右下	リオンF	2	DC残党兵	8	4200		
		バレリオン	2	DC残党兵	8	7800		
		ガーリオン・カスタム	1	ユウキ	11	17600		HP12600以下全军撤退
		ガーリオン・カスタム	1	カーラ	10	16000		HP11000以下撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	サーボモーター	道具	击落アラド
1	修理装置	武器	过关后获得
1	补给装置	武器	过关后获得
1	ゲシュペンストMkII・M	机体	过关后获得
1	ヒュッケバインMkII・M	机体	过关后获得
1	F32Vシュヴェールト改	机体	过关后获得
1	カイ	人物	过关后加入
1	ライ	人物	过关后加入
1	ラトゥーニ	人物	过关后加入

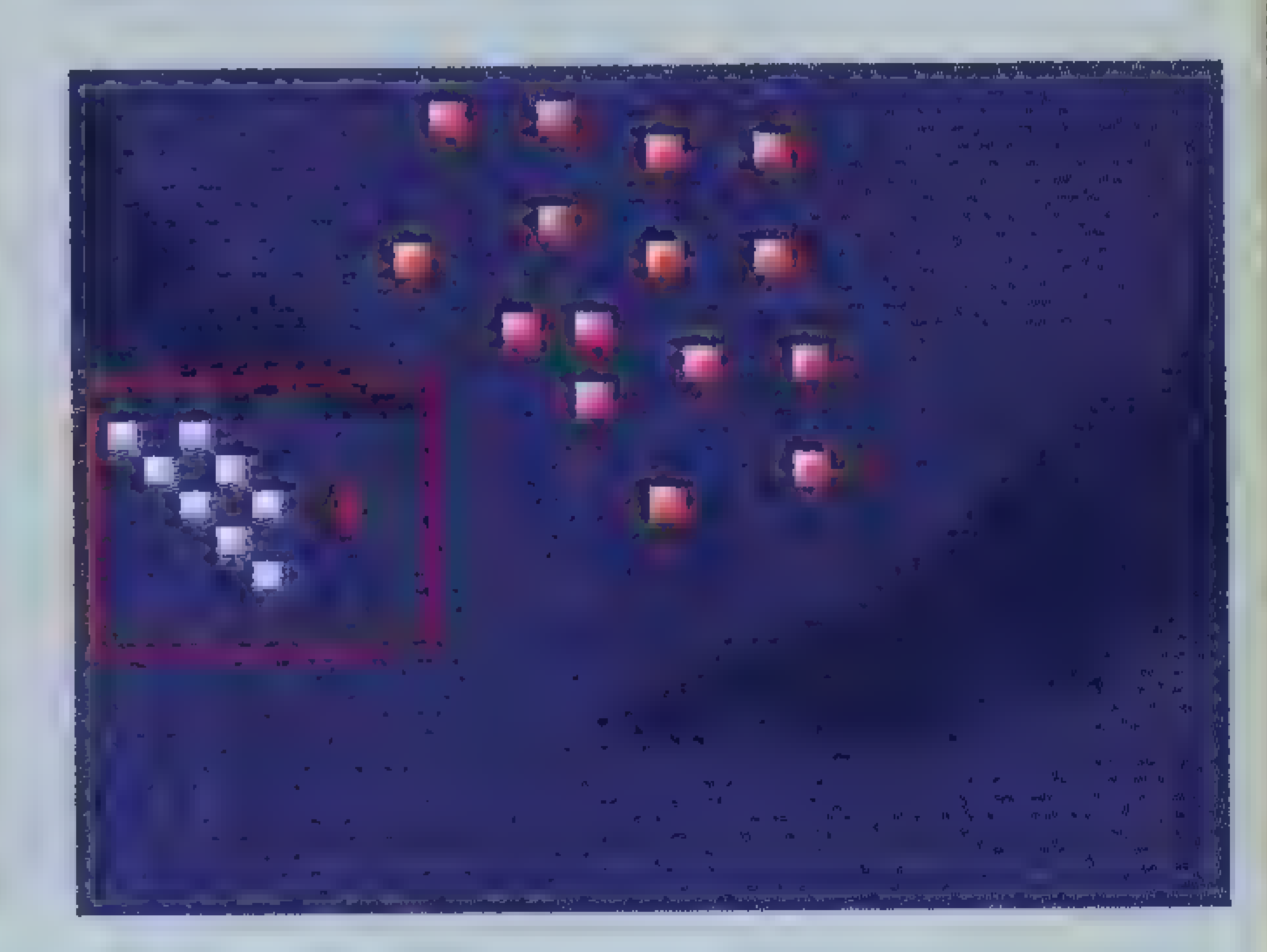






剧情：シロガネ号追击アーチボルド的潜水艇途中，遭到了DC残党部队的拦截。没想到第一波敌人只是诱饵，他们将キュウスケ等引诱到远处之后，又派出第二批部队伏击シロガネ。就在这危险时刻，ダイテツ舰长的ハガネ号及时赶到，将シロガネ从包围圈中救出。按照联邦军上层的指示，ATX小队将转属ハガネ号前往极东地区。

要点与心得：本关敌人构成十分简单，母舰虽然不能移动但在事件之前也几乎不可能有人威胁到他。敌人中只有高运动性的ソルプレッサ比较棘手，剩下的都是些鱼腩，合理运用部队的话基本没有难度可言。第5回合出现在母舰周围的伏兵中有两部身上带有强化道具，如果想要的话就必须在母舰附近留足人手。



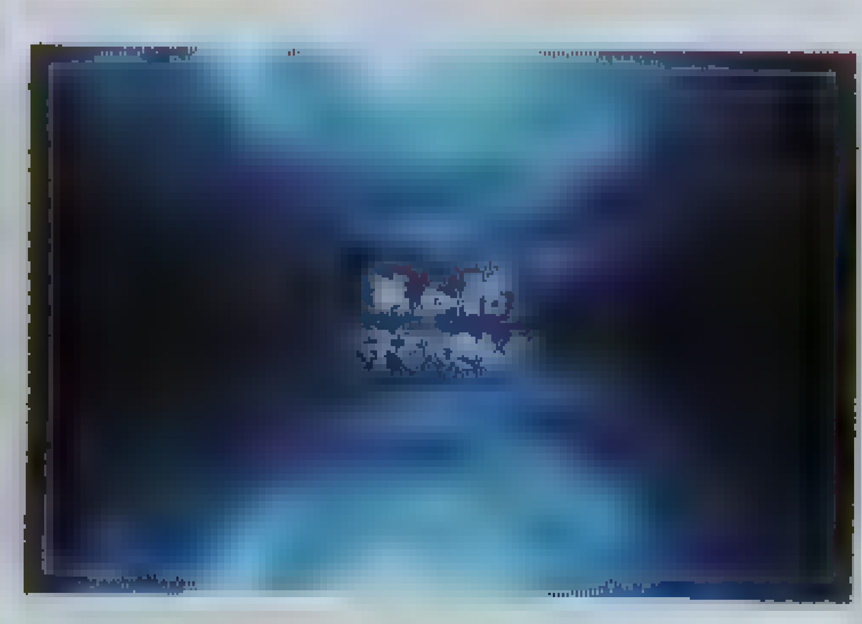
胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击沉	
熟练度		4回合内满足胜利条件	
事件	1	初期敌全灭	敌援军登场
		第5回合敌行动	
	2	事件1后次回合敌行动	强制过关
		敌人援军3架以上被击落	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左侧	シロガネ	1	リー	—	—		不可移动
		任选机	7	—	—	—		
敌人初期	正上	リオンF	5	DC残党兵	9	4200		
		F32Vシュヴ.エールト改	5	DC残党兵	9	3600		
		ソルプレッサ	5	DC残党兵	9	3700		
敌人援军	位置A	バレリオン	8	DC残党兵	9	7800	リペアキット	最左上敌机
							カートリッジ	母舰正东偏上

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	リペアキット	道具	击落敌援军最左上的バレリオン
1	カートリッジ	道具	击落敌援军右上的バレリオン
1	ハガネ	母舰	过关后获得（继承シロガネ改造）
1	ダイテツ	人物	过关后加入
1	テツヤ	人物	过关后加入



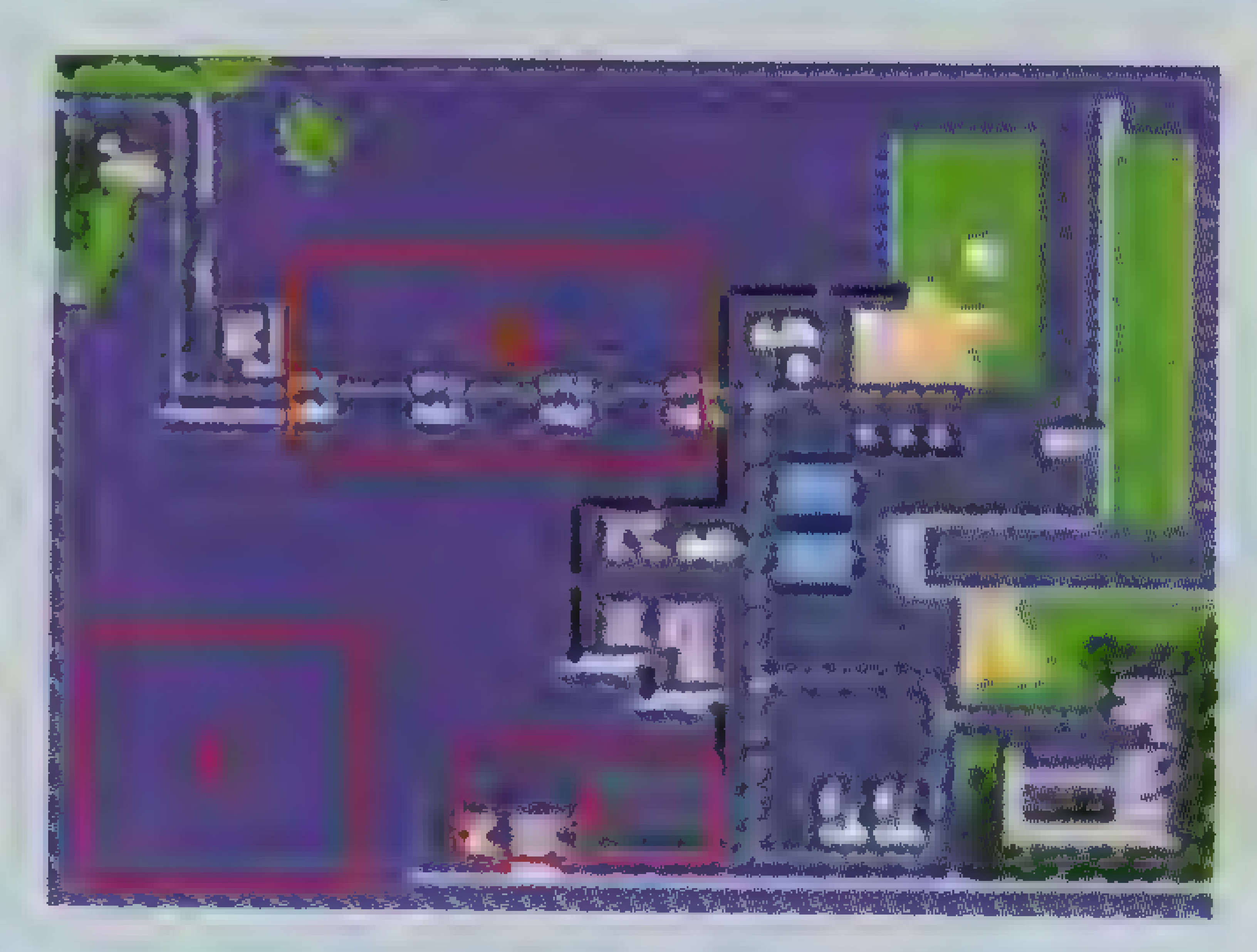


剧情： 日本方面，リュウセイ正在基地里测试新机体アルブレード时，DC残党部队再次出现（为什么他们每次都挑测试新机体的时候出现？）。他们这次的目的是掩护特工エキドナ潜入基地。当ゼオラ在战斗中遇到危险之时，原本不成器的アラド突然爆发了奇迹般的力量，救下了ゼオラ。撤退的DC残党部队向基地发射了多弹头导弹，正当基地因无法全数拦截而陷入危机之时，ハガネ号赶到并击坠了全部导弹。

当晚，ラミア与エキドナ在基地内秘密接头，她的真正身份是……

要点与心得： 第一部分：アルブレード的HP和装甲都很少，被グルンガスト打中必挂。因此需要使用一次集中和一点点的运气——如果不幸挂掉的话就请取档重来吧。

第二部分：敌人的杂兵都比较弱，利用地形优势可以轻松解决，熟练度也如同探囊取物一般。但ユウキ和カーラ还是一如既往的难缠，再加上ランドグリーズ的长射程就更烦人了。建议先用ヴィレッタ或リュウセイ的远程攻击消耗较弱的ゼオラ，再由イルム以强力的格斗武器一击搞定。此外本关如果用ヴィレッタ一人搞定所有杂兵的话，第十五话时会得到威力强大的隐藏武器グラビトン・ランチャー。



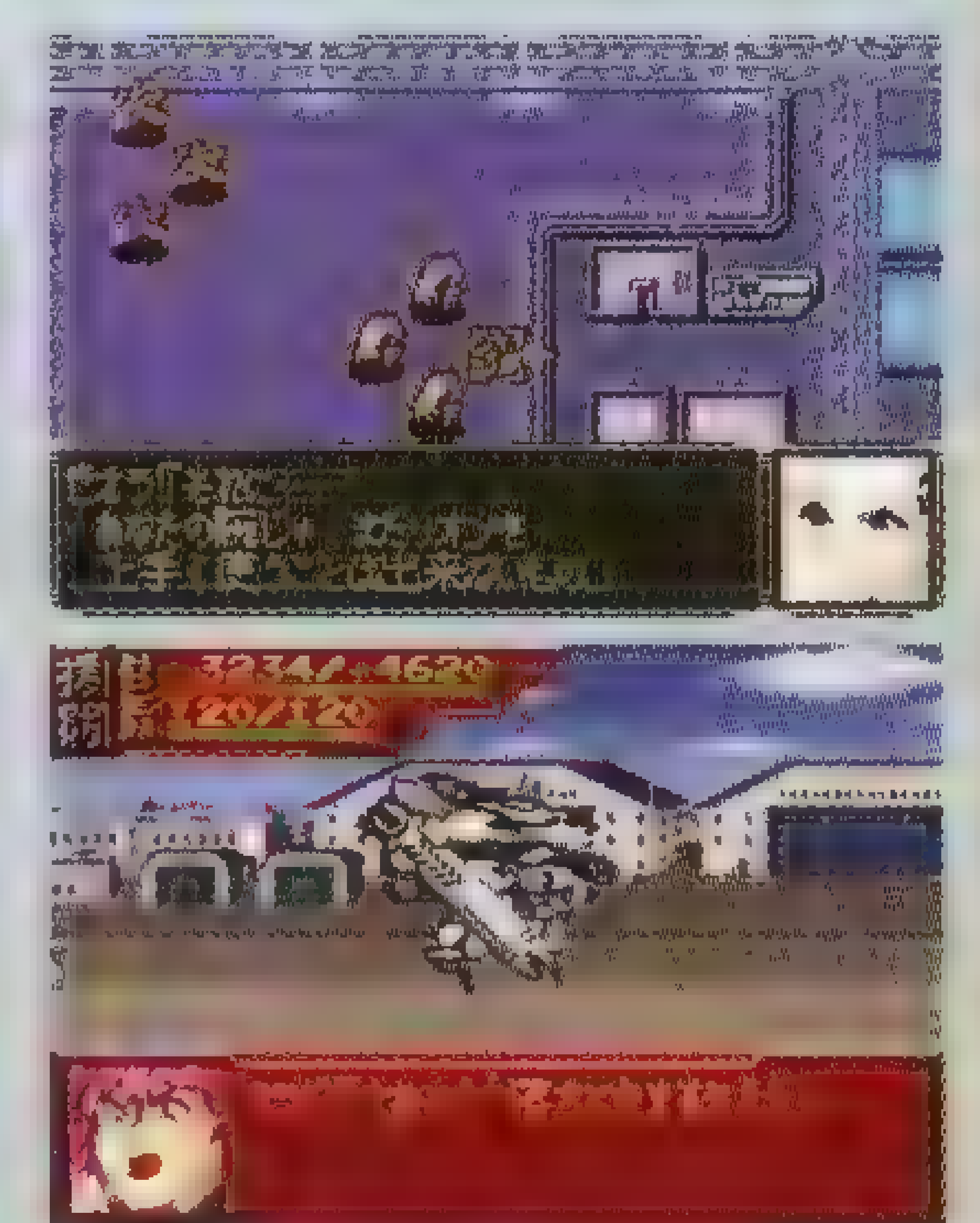
胜利条件	1	グルンガストHP70%以下	事件1后失效
	2	ゼオラHP30%以下	事件1之后出现
		ユウキ、カーラHP70%以下	
失败条件	1	グルンガスト击落	
		リュウセイ被击落	
	2	任意我方被击落	
熟练度		ユウキ、カーラ、ゼオラ、アラド以外敌人全部击落	
		ユウキ、カーラ、ゼオラ任意一机击落	
事件	1	グルンガストHP70%以下	敌登场,グルンガスト转为己方,胜败条件变更。

李天赋	希望以后掌机迷可以每期都有二三篇好像宠物夺还这样的文章。
读者资料	24，男，210620，广东省广州市体育东路39-45号潮流天地购物广场首二层，兴趣：看漫画、玩游戏

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右上	アルブレード	1	リュウセイ	9	3500		
		ヒュッケバインMkII・M	1	ヴィレッタ	10	3900		
我方援军	右上	グルンガスト	1	イルム	10	当前值		
敌人初期	右上	グルンガスト		イルム	10	7500		事件1后转为己方
敌人援军	位置A	ランドグリーズ	1	ユウキ	13	18000		HP70%以下过关
		ランドグリーズ	1	カーラ	13	18000		HP70%以下过关
		ランドグリーズ	1	ゼオラ	12	8500	ブースター	HP30%以下过关
	位置B	ソルプレッサ	3	DC残党兵	9	3700		
		リオンF	3	DC残党兵	10	4200		
	位置C	リオンF	1	アラド	?	4620		不行动，也无法攻击
		ソルプレッサ	4	DC残党兵	9	3700		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ブースター	道具	击落ゼオラ
1	チョバムアーマー	道具	过关后获得
1	デュアルセンサー	道具	过关后获得
1	M950マシンガン	武器	过关后获得
1	メガ・ビームライフル	武器	过关后获得
1	R-2パワート	机体	过关后获得
1	グルンガスト	机体	过关后获得
1	アルブレード	机体	过关后获得
1	リュウセイ	人物	过关后加入
1	イルム	人物	过关后加入

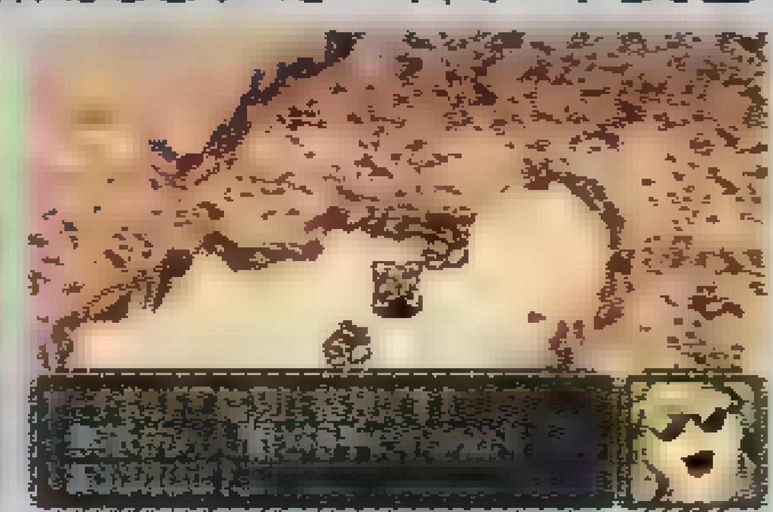




剧情：アーチボルド的部队袭击了中国山东省的蚩尤冢遗迹发掘现场，他的目标是古代中国的机械战士“超机人”。在ハガネ号与DC残党的战斗中，却有神秘的第三势力通过空间转移突然出现。无论是联邦、DC还是ラミア都不知道这些奇怪生物的底细。但只有キュウスケ和エクセレン能听见它们的声音，这之间究竟有什么联系呢……？另一方面，アーチボルド屠杀非武装人员取乐的行为，令ユウキ的信念产生了动摇……

要点与心得：只要你冲得够快，4台リオンF简直就像是专程给你送熟练度来的一样。不要客气，以猛烈的炮火招待这帮小弟吧。第二回合敌人行动时，原生种部队会出现，与DC残党换手。这帮怪兽虽然不是很强，不过数量可不少。建议兵分两路，有飞行能力的机体去突击左侧和上方的アインストグリート；其他人以母舰和修理机为核心列阵，迎击那群アインストクノッヘン。注意アインストグリート有ビームコート能力，尽量不要用B属性的武器攻击它。







CAIN 读者资料：我拿着SP向男生炫：“哼，《牧场》我都结了5次婚,你连一个爱心的MM都没有!哈哈!”政治老师突然转到后面对我说：“根据中华……婚姻法规定,结婚年龄必须……更何况你还复婚……”我倒!16，女，538021，广西省防城区民族电影院后面13号信箱

胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击沉	
	2	エクセレン被击落	
熟练度		第2回合我方行动结束前击落4台敌机	
事件	1	第2回合敌行动前	敌人援军出现，敌人初期全军撤退。

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	R-2パワート	1	ライ	—	—		
		ヴァイスリッター	1	エクセレン	—	—		
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		任选	7	—	—	—		
敌人初期	左上	ガーリオン・カスタム	1	アーチボルド	13	18400		第二回合敌人行动时撤退
		ランドグリーズ	1	ユウキ	13	18000		
		ランドグリーズ	1	カーラ	12	18000		
		ランドグリーズ	1	エキドナ	13	18000		
	中央	バレリオン	4	DC残党兵	10	7800	カートリッジ	
		リオンF	4	DC残党兵	10	4200	プロペラントタンク	
敌人援军	位置A	アインストグリート	2	？？？	10	6800		
		アインストグリート	2	？？？	11	6800		
		アインストクノッヘン	2	？？？	10	5000		
		アインストクノッヘン	2	？？？	11	5000		
	位置B	アインストクノッヘン	4	？？？	10	5000		
		アインストクノッヘン	4	？？？	11	5000		
	位置C	アインストグリート	2	？？？	11	6800		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	カートリッジ	道具	击落右侧バレリオン
1	プロペラントタンク	道具	击落右侧リオン

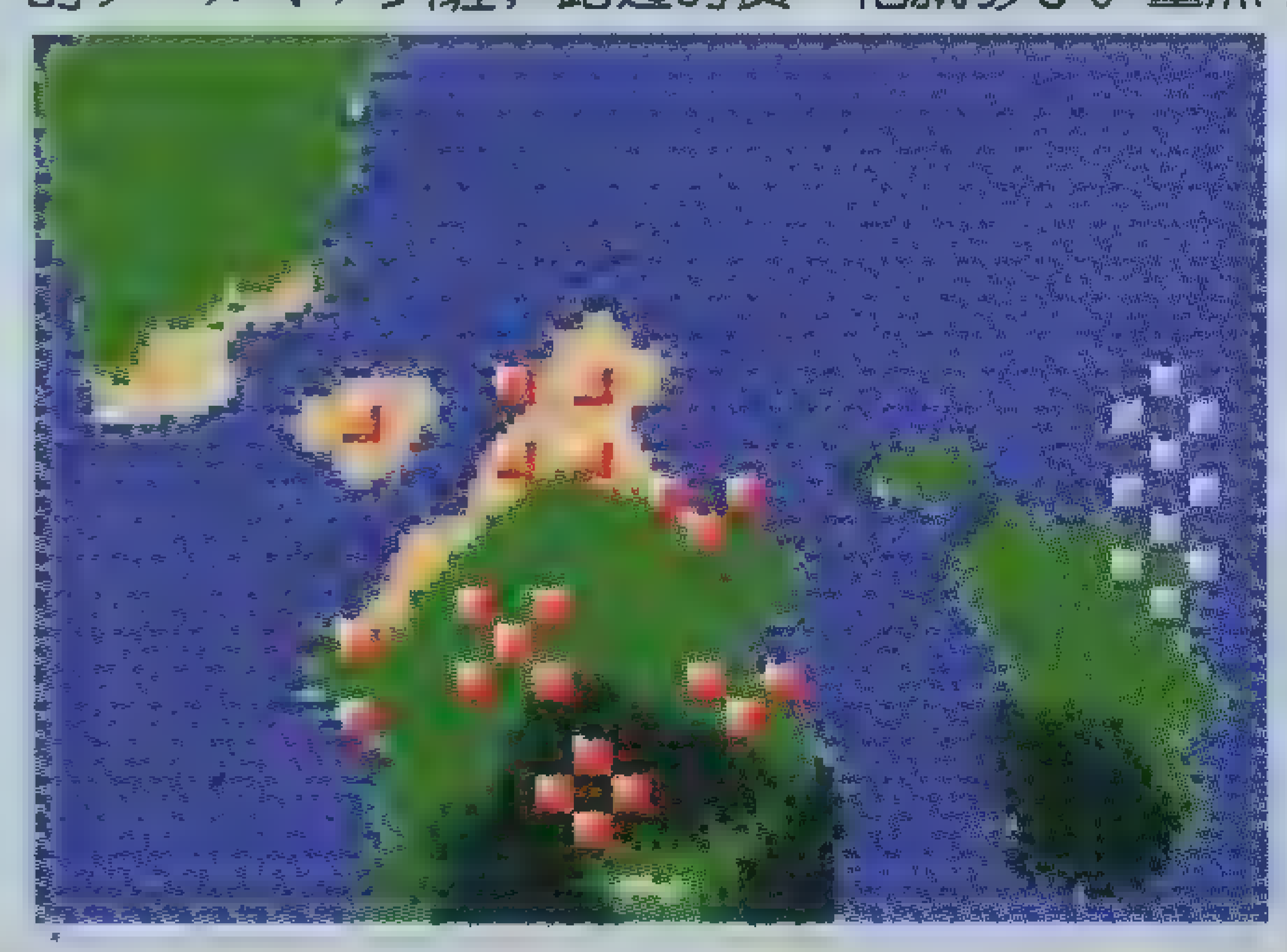




剧情： バン・バ・チュン带领DC残党的主力来到了アースクレイドル，在那里见到了名叫ヴィンデル的神秘男子。得到アースクレイドル支援的DC制定了压制北非的“沙漠十字作战”。但ヴィンデル在背地里似乎也在私自计划着什么……

ハガネ号追上了アーチボルド的部队。在战斗中，ゼオラ再次遇到生命危险。想要保护她的アラド却被击中，他乘坐的リオンF消失在火焰中……

要点与心得： 本关敌人数量不少，而且大都是皮糙肉厚射程远的バレリオン，想要取得熟练度可不容易。由于熟练度的条件是4回合内ユウキ、カーラ和ゼオラ以外的敌人全灭，因此龟缩战术也是行不通的。只能硬着头皮，冒着敌人的炮火前进前进前进……按照这个步调，第二回合移动后我方就已经进入バレリオン的火力圈内，因此最好预先使用集中或铁壁等精神。不要和比较弱的フェルギア纠缠，路过时赏一枪就够了。重点只要你冲得够快，4台リオン



赵锦	空即是色，色即是空；有即是无，无即是有。这是安慰自己还没拥有NDS与PSP的至强理由。
读者资料	19，男，121000，辽宁省锦州市锦州中学三年13班，兴趣：掌机

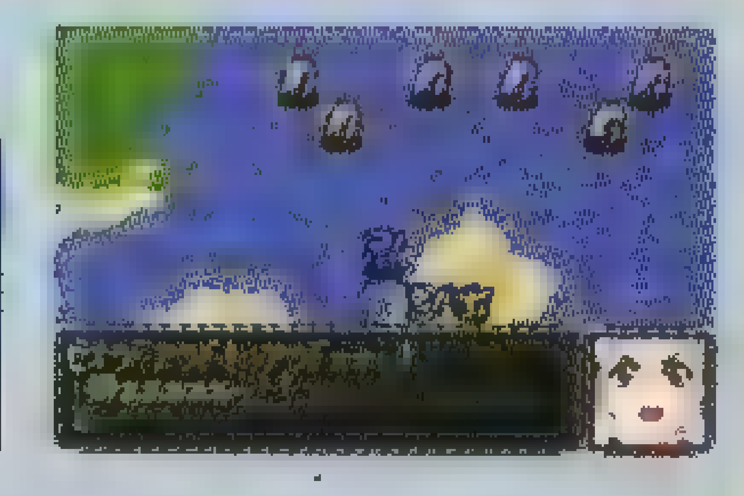
在于一定要尽快冲入バレリオン的阵地中间，而且火力不要过于集中。自军行动的回合不必过于追求消灭敌人，而应该把重点放在削弱上，之后在敌人行动回合依靠反击大量屠杀——当然，这需要一点SP和大量的运气。在第4回合我方结束行动之前,必须确保所有バレリオン的HP都在2000以下,且位于我方绝对可以反击到的位置——这需要一个HP少、运动性高而且射程远的机体做诱饵,此处的首选自然是ヴァイスリッター。另外，由于ランドグリーズ除地图炮外没有可以打1格的武器，因此有信心的玩家可以试着用格斗型机体找ユウキ和カーラ火拼。

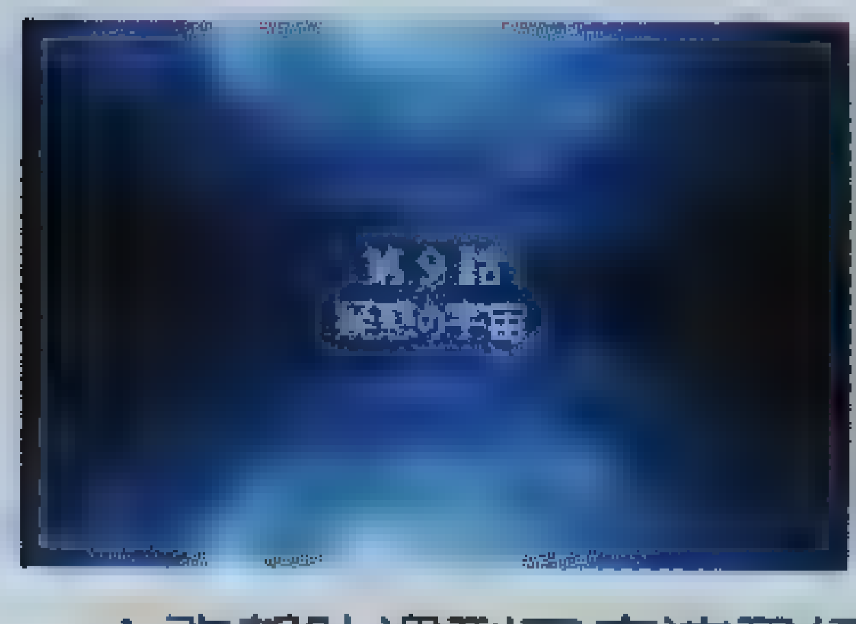
胜利条件	1	敌全灭	事件1之后失效
	2	ゼオラHP10%以下	事件1之后出现
失败条件	1	我方母舰被击沉	
	2	ラトゥーニ被击落	
	3	ゼオラ击落	事件1后追加
熟练度		4回合内全灭除ユウキ、カーラ、ゼオラ外所有敌人	
事件	1	第3回合敌行动	胜利条件变更为2
	2	カーラ、ユウキHP50%以下	强制胜利

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右侧	ヒュッケバインMkII・M	1	ラトゥーニ	—	—		
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		任选	8	—	—	—		
敌人初期	左下	ランドグリーズ	1	ユウキ	15	20700		HP50%以下强制过关
		ランドグリーズ	1	カーラ	14	20700		HP50%以下强制过关
	左	ランドグリーズ	1	ゼオラ	14	20700		HP10%以下强制过关
	中央	バレリオン	13	DC残党兵	12	7800	プロペラントタンク	
		バレリオン	1	DC残党兵	13	8970	デュアルセンサー	
		フュルギア	6	DC残党兵	12	4200		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	デュアルセンサー	道具	击落バレリオン
1	プロペラントタンク	道具	击落バレリオン

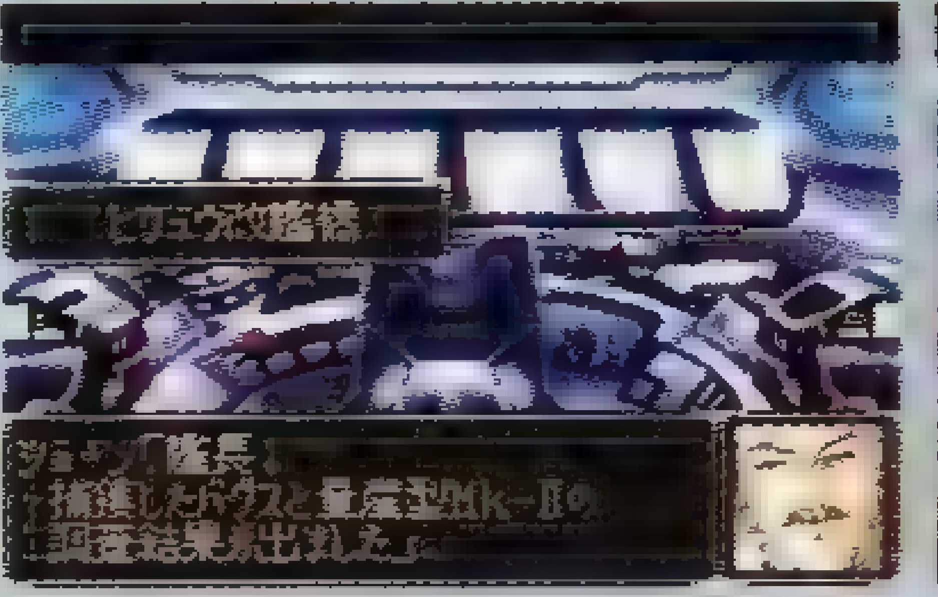




剧情：大难不死的アラド被ハガネ号救起。在这里，他看到了ラトゥーニ与同伴们的友情，而在宇宙中，ヒリュウ改部队遇到了应该已经被消灭的异星人侦察机,随后还有近期大量失踪的联邦军兵器。而驾驶这些兵器的并非人类，而是做工精巧的生化人，究竟，这些生化人是谁制造出来的呢……？另一方面，在日本近海打捞到了似乎是L5战役（OG



一代的最终决战）中ジュ－デカ核心部分的碎片，在这碎片的内部，隐藏着令人惊异的东西。





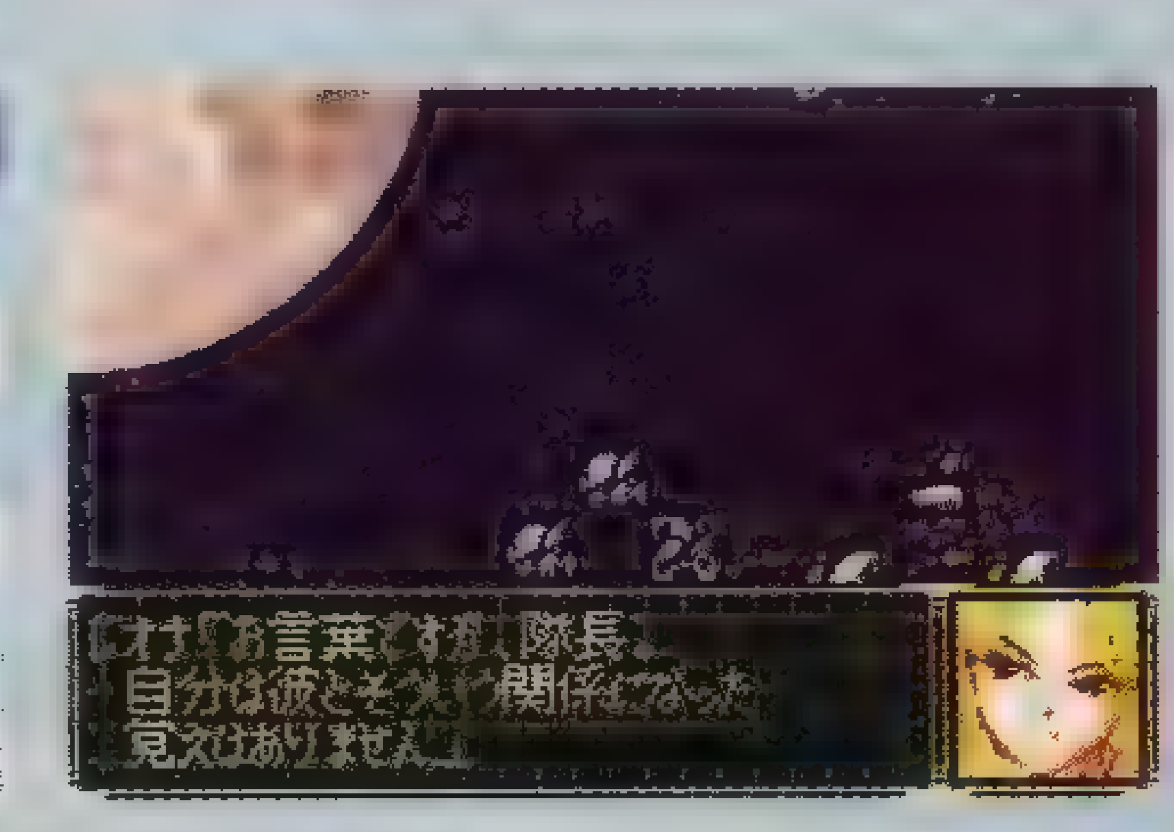
要点与心得：本关熟练度并不难拿，由于カチーナ的第一次攻击可以将メギロート改打到正好还剩62点HP，因此只要在第二回合结束前将其他敌人全灭就可以。但本关的最大难点在于拿到熟练度以后如何存活。由于第二批出现的敌人中包含运动性较高的SF－29Vランゼン改和综合性能不错的ヒュッケバインMkII・M，一个不注意就可能有人挂掉。建议玩家在第二回合我方行动时将生存能力较弱的カチーナ与ラッセル后撤到母舰内，由タスク与加了集中的レオナ利用反击战术肃清敌人。另外，由于胜利条件要求留下一台HP10%以下的ヒュッケバインMkII・M，因此最好不要忘记给母舰内的ショーン留下10点SP使用精神“てかげん”。

胜利条件	1	只留下一台HP5%以下的メギロート改	事件1后失效
	2	只留下一台HP10%以下的ヒュッケバインMkII・M	事件1后出现
失败条件	1	メギロート改全灭	事件1后失效
	2	ヒュッケバインMkII・M全灭	事件1后出现
	3	我方任意一人被击落	
熟练度		2回合内达成胜利条件1	
事件	1	胜利条件1达成	敌援军出现，胜败条件变更。

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	中央	ゲシュペンストMkII・M	1	カチーナ	12	3800		
		ゲシュペンストMkII・M	1	ラッセル	12	3800		
		ガーリオン・カスタム	1	レオナ	12	3900		
		ジガンスクード・ドゥロ	1	タスク	12	9000		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	12	14000		
敌人初期	左上	メギロート改	10	AI	12	3000	エナジーテイカー	
敌人援军	位置A	メギロート改	4	AI	12	3000		
		SF－29Vランゼン改	4	バイオロイド兵	12	3700		
	位置B	SF－29Vランゼン改	4	バイオロイド兵	12	3700	スラスターモジュール	
		ヒュッケバインMkII・M	6	バイオロイド兵	13	5800		

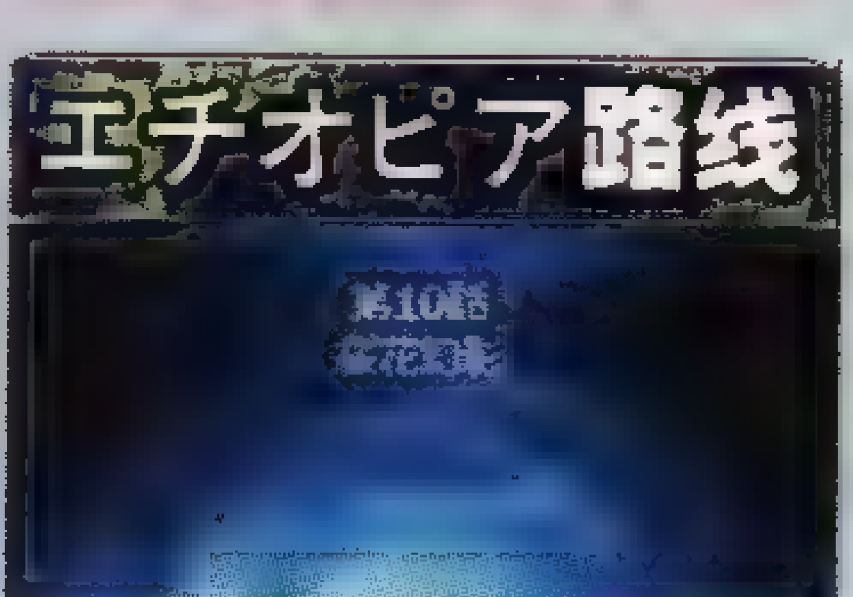
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	エナジーテイカー	武器	击落メギロート改
1	スラスターモジュール	道具	击落SF－29Vランゼン改
1	A－アダプター	道具	过关后获得
1	ブースター	道具	过关后获得
1	修理装置	武器	过关后获得
1	补给装置	武器	过关后获得



徐亮	拜托索尼可否把PSP价格降低一点，因为大多数玩家还是学生。
读者资料	15岁，男，325000，浙江温州鹿城区上陡门2组团7幢701室，兴趣：打球、游戏

第十话开始前进入第一个分支，选择前往エチオピア**或是月球。**エチオピア**路线的难度较高，但获得资金也相对多一些。**

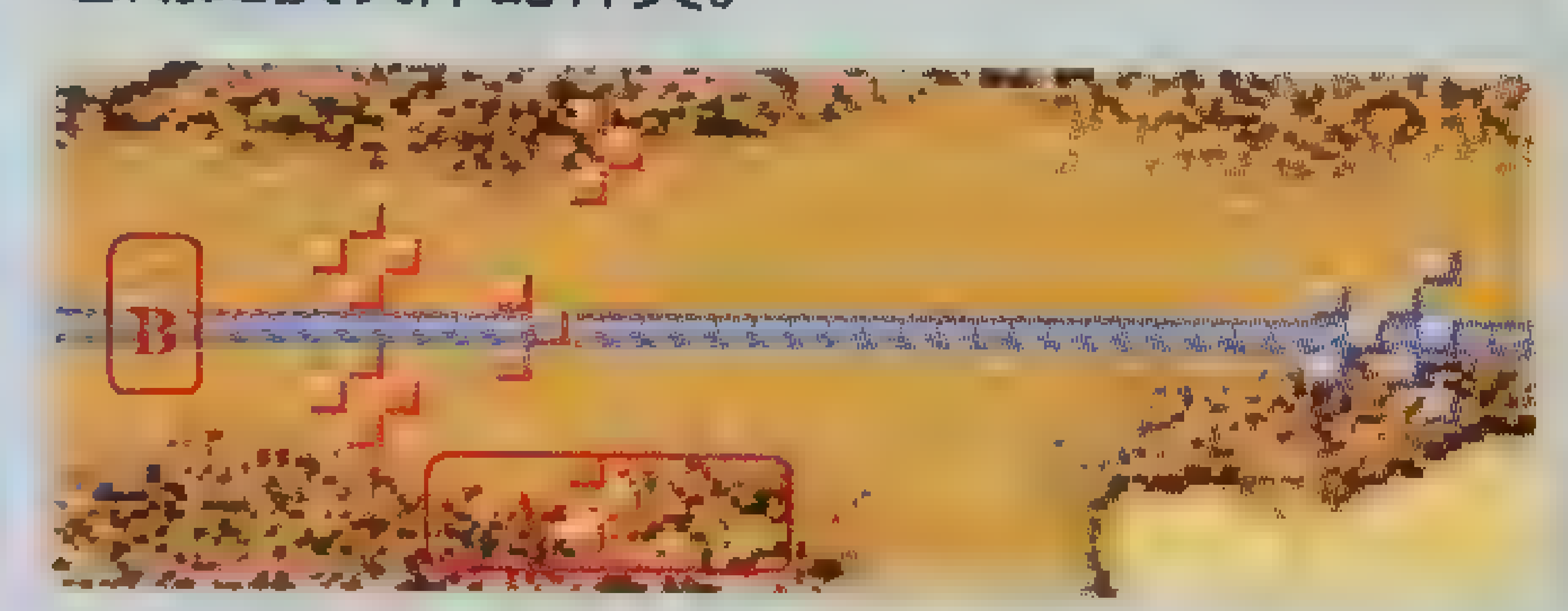


剧情：ハガネ号在进攻アースクレイドル的路上遭到DC残党的阻击，出现在他们面前的敌人竟然是大群量产型ゲシュペンストMkII，这种已经停产的机体不但在此大量出现，而且还明显经过了强化。更令人震惊的是随后出现的敌机エルアインス，那应该是只存在于设计图上的最新机体。敌军驾驶员オウカ是ラトゥーニ尊敬的前辈，她想将ラトゥーニ带回アースクレイドル却遭到了拒绝。

要点与心得：本关敌人位置很集中，不过由于地形问题，地面单位的移动效率很低。可以考虑以飞行单位先发，地面单位沿公路推进。如无意外的话拿到熟练度并不是什么难事。第二批敌人中由于有两个HP32000的BOSS，因此低装甲不要过于突出以免被击坠。エキドナ击坠或撤退后让ラミア站到她被击坠时的格子上，会影响她后期更换机体的种类。







胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	ラミア被击落	
	2	ラトゥーニ被击落	
	3	我方母舰被击落	
熟练度		6回合内达成胜利条件	
事件	1	敌人初期全灭	敌人援军登场
		第7回合我方行动	

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	东侧	ヒュッケバインMkII・M	1	ラトゥーニ				
		アンジュルグ	1	ラミア	—	—		
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		任选	5	—	—	—		
敌人初期	西侧	ゲシュペンストMkII・M	17	所属不明兵	13	6900	サーボモーター プロペラントタンク	
敌人援军	位置B	エルアインス・M	1	オウカ	16	32000	アポジモーター	HP12000以下撤退
		エルアインス・M	1	エキドナ	16	32000	スパイダーネット	HP12000以下撤退
	位置A	ゲシュペンストMkII・M	5	所属不明兵	14	6900		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	サーボモーター	道具	击落ゲシュペンストMkII・M
1	プロペラントタンク	道具	击落ゲシュペンストMkII・M
1	アポジモーター	道具	击落オウカ
1	スパイダーネット	道具	击落エキドナ



王震宇	一口气读完PG后，发现口中有一丝甜甜的感觉，这才是美好的精神食粮对灵魂出色的净化。
读者资料	20岁，男，133714，吉林敦化江东车队小区43栋3单元547号，兴趣：思考、看PG、旅游

月路线

剧情：ヒリュウ改部队在宇宙中发现了奇妙的陨石环，在调查时却意外遭遇了蚩尤冢遗迹出现过的未知生物集团"アインスト"。エクセレン在战斗中再次听见它们的声音。接着，一个名叫アルフィミィ的神秘少女出现，在对话中，她提到了キョウスケ的名字。他们的关系究竟是……？

要点与心得：我方カチーナ与ラッセル机体较弱，建议第一回合暂缓行动。エクセレン、タスク、レオナ与リュウセイ分成两队，分别向左侧和下方突击。母舰则停在陨石上利用地形优势提供火力支援，下方的敌人可能会聚集在一起，可以用リュウセイ的连续攻击给予额外的打击，初期敌人全灭后出现敌人援军，不过是一些アインストクノッヘン，应该不难对付。之后アルフィミィ出现，虽然将她的HP磨到大约25%便可过关，但实际上即使什么都不做，她也会在出现后3回合自行撤退，因此大可无视她的存在。



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	エクセレン被击落	
	2	我方母舰被击落	
熟练度		3回合内敌全灭	
事件	1	初期敌全灭	敌人援军1登场
	2	敌人援军1全灭	敌人援军2登场
	3	アルフィミィ登场后3回合	アルフィミィ撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右上	ヴァイスリッター	1	エクセレン	无法飞行			
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	—	—		
		任选	5	—	—	—		
敌人初期	右侧	アインストグリート	12	???	13	6800		
敌人援军1	位置A	アインストクノッヘン	9	???	14	5000	エナジードレイン	
							プロペラントタンク	
敌人援军2	位置B	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	17	135000		HP50%以下撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	エナジードレイン	武器	击落アインストクノッヘン
1	プロペラントタンク	道具	击落アインストクノッヘン
1	R-1	机体	过关后获得
1	ヒリュウ改	机体	过关后获得
2	ゲシュペンストMkII・M	机体	过关后获得
1	ガーリオン・カスタム	机体	过关后获得
1	ジガンスクード・ドゥロ	机体	过关后获得
1	レオナ	人物	过关后加入
1	ショーン	人物	过关后加入

郑焱	小神游真是造福了我们这些劳苦大众，价格公道，性能丝毫不比美、日版差！
读者资料	16岁，男，010010，内蒙古呼和浩特第34中学初三5班，兴趣：掌机、漫画

1	カチ－ナ	人物	过关后加入
1	ラッセル	人物	过关后加入
1	レオナ	人物	过关后加入
1	タスク	人物	过关后加入

エチオピア路线

剧情:联邦军基地受到了アインスト集团的袭击，前去支援的キュウスケ等人遇到了敌方的神秘少女アルフィミィ，而她自称是为了见キュウスケ而来。但キュウスケ却并不认识她，这到底是怎么回事呢……？

要点与心得：本关初期敌人不强。只要没有大的失误，想在3回合内全灭敌人拿到熟练度不是什么难事。不过需要注意的是NPC一旦被击坠就会GAME OVER，因此要优先清除靠近NPC的敌人，另外长射程的アインストクノッヘン的也要特别留意。

初期敌人全灭后会出现第二波敌人，不过除了アルフィミィ外仍然都是些鱼腩。可以利用建筑的防御补正列阵，将杂鱼一扫后再集中火力对付アルフィミィ。

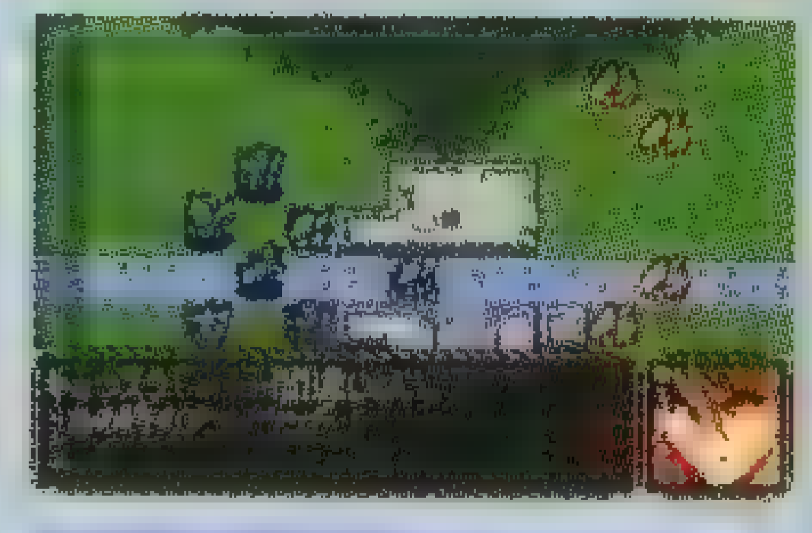


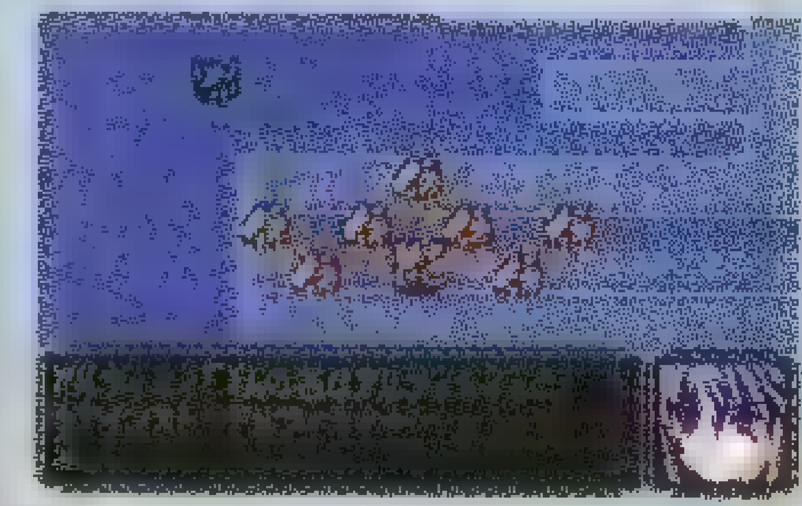
胜利条件	1	敌全灭	
	2	友军防御成功	事件1后失效
失败条件	1	任意友军被击落	事件1后失效
	2	キョウスケ被击落	
	3	母舰被击落	
熟练度		3回合内敌全灭	
事件	1	初期敌全灭	友军撤退、敌人援军登场，胜败条件变更。

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左上	アルトアイゼン	1	キョウスケ	—	—		
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		任选	6	—	—	—		
敌人初期	正上	アインストクノッヘン	7	？？？	14	5000		
		アインストグリ－ト	4	？？？	14	6800		
敌人援军	位置A	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフイミイ	18	135000		HP约90%以下撤退
		アインストクノッヘン	7	？？？	15	5000		エナジ－ドレイン

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	エナジ－ドレイン	武器	击落アインストクノッヘン
1	防尘装置	道具	过关后获得
1	カ－トリッジ	道具	过关后获得
1	リペアキット	道具	过关后获得
1	プロペラントタンク	道具	过关后获得
1	M950マシンガン	武器	过关后获得
1	スピリットテイカ－	武器	过关后获得
1	チャフグレネ－ド	武器	过关后获得





石琰皓	游戏如人生，只有不断挑战新的困难，才能体会到其中的乐趣。
读者资料	18岁，男，063020，河北唐山路北区河北3号小区207-1-302，兴趣：GBA、小说、球类运动



剧情：マオ重工遭到袭击，敌人正是那支驾驶地球军兵器的神秘生化人部队。战斗中，アラド偷偷驾驶ビルトファルケン・L出击，发挥出惊人的潜力击破数敌。此时，一架怪兽般的机动兵器突然出现，它强大的力量令ヒリュウ改部队陷入苦战。但就在防线即将崩溃之时，这部机动兵器却又谜一般的撤退了。ビルトファルケン・L在战斗中被彻底破坏，但アラド靠他的运气再次捡回了一条命(ビルトファルケン・L就这么挂了，我哭……)。

要点与心得：这关虽然有两个保卫目标，但左上方那个月面都市其实是摆着好看的。一上来全员向右下突击，在最短的时间内灭掉第一波敌人以取得熟练度。敌人援军会在右边及右上方出现，但都是些行动迟缓的バレリオン，而且排列密集，是连续攻击和地图兵器的好靶子。当敌人还剩9机以下时，アラド会驾驶ビルトファルケン・L作为NPC出现，同时会在左下角出现4部ガーリオン。但不必担心，除非故意放水，否则即使请这4位进月面都市，他们也不会进去的。一回合后发生强制事件，アラド变为可以控制。这也是本游戏中唯一一次使用ビルトファルケン・L的机会，请千万不要忘记观看战斗动画。敌人全灭后ガルガウ出现，请务必保留一定SP使用回避系精神。



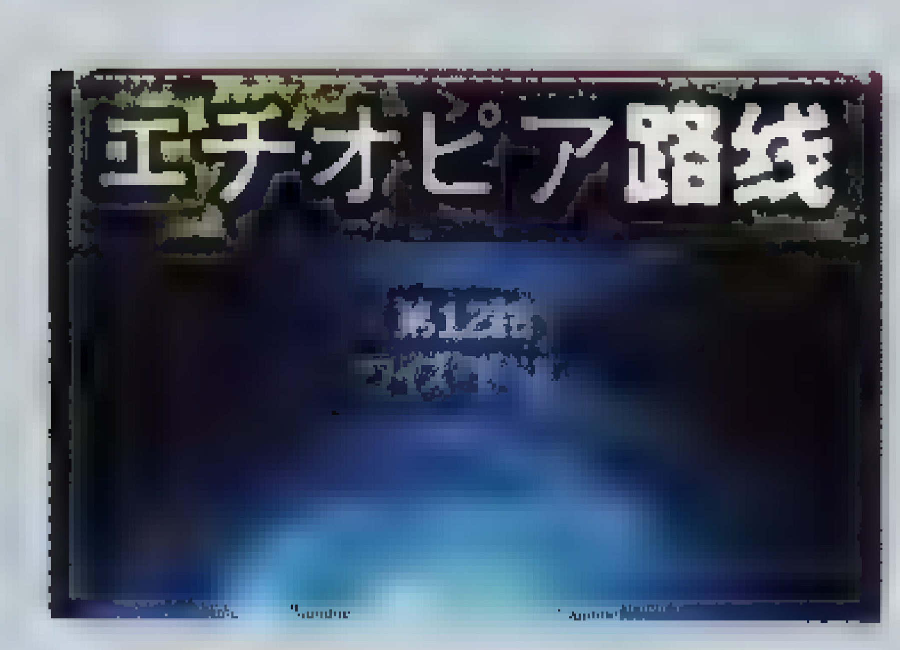
胜利条件	1	敌全灭	事件4后失效
	2	ガルガウHP80%以下	事件4后出现
失败条件	1	我方母舰被击坠	
	2	敌侵入指定区域	事件4后失效
	3	アラド被击落	事件4后失效
熟练度		5回合内初期敌全灭	
事件	1	初期敌全灭	敌人援军1登场、我方援军登场
	2	敌人援军1数量9台以下	アラド登场，敌人援军2登场，失败条件变更。
	3	事件2后敌行动回合	アラド转为我军，剧情击落两架ガ－リオン
		击落一部ガ－リオン	
	4	敌人援军1及2全灭后	敌人援军3登场，アラド撤退，胜利条件变更。

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左上	R-1	1	リュウセイ	—	—		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	—	—		无法移动
		任选	5	—	—	—		
我方援军1	位置B	ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	1	リン	15	3900		
		シュッツバルト	1	ラ－ダ	15	4400		
NPC援军	位置D	ビルトファルケン・L	1	アラド	14	4000		事件3后加入,事件4时被击落
敌人初期	右下	リオンF	9	バイオロイド兵	14	4800	サ－ボモ－タ－	
		リオンF	4	バイオロイド兵	14	4200		
敌人援军1	位置A	バレリオン	14	バイオロイド兵	15	8400	アポジモ－タ－	
敌人援军2	位置C	ガ－リオン	4	バイオロイド兵	15	6200		
敌人援军3	位置E	ガルガウ	1	？？？				18HP80%以下撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	アポジモーター	道具	击落バレリオン
1	サーボモーター	道具	击落リオンF
1	カートリッジ	道具	过关后获得
1	リペアキット	道具	过关后获得
1	プロペラントタンク	道具	过关后获得
1	M950マシンガン	武器	过关后获得
1	スピリットテイカー	武器	过关后获得
1	チャフグレネード	武器	过关后获得





剧情： 由于ヴィンデル的兵力支援，DC残党在非洲战场上逐渐占据优势。但バン上校对ヴィンデル还是存有疑心。在ハガネ与DC舰队的战斗中，エキドナ率领一批量产型W系列（人造人驾驶员）出现，支援DC部队。混战中，エキドナ悄悄给ラミア留下一部秘密通讯装置……

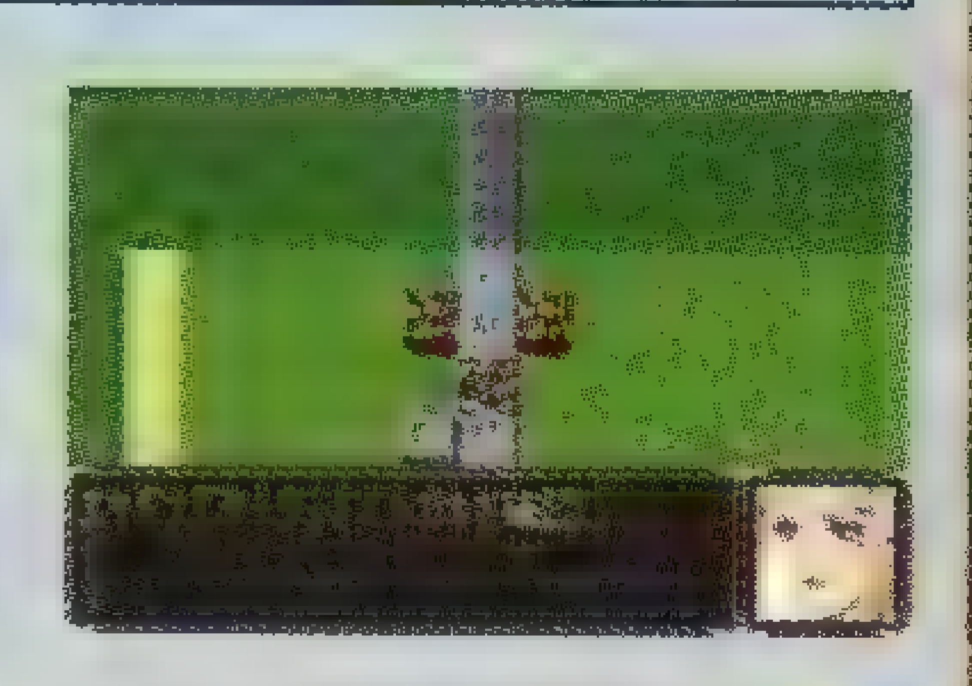
要点与心得： 失败条件是ライノセラス到达地图左侧，因此一上来应该尽快向下推进，把ライノセラス截在中央湖附近。利用グルンガスト等接近战单位妨碍ライノセラス移动，将其诱向我军大部队的方向，之后集中火力各个击破。第5回合或1部ライノセラス被击坠时，地图西边会出现敌方援军。这批援军实力不弱，最好在其与我军接触之前，利用远程火力尽可能削弱。由于敌人会优先进攻母舰，因此最好每回合使用铁壁和必中，并且注意修理与补给。此外就是注意不要让ライノセラス趁乱逃跑。



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	ライノセラス到达屏幕左端	
	3	ラミア或ブリット被击落	
熟练度		10回合内过关	
事件	1	ライノセラス1艘击落	敌人援军登场
		第5回合敌行动	
	2	エキドナHP31000以下	ユウキ移动至ブリット身边、カーラ撤退
		カーラHP23600以下	
		ユウキHP23600以下	
		事件1后ライノセラス再1艘击落	
	3	事件2后ライノセラス再1艘击落 ユウキHP17000以下	ユウキ退却

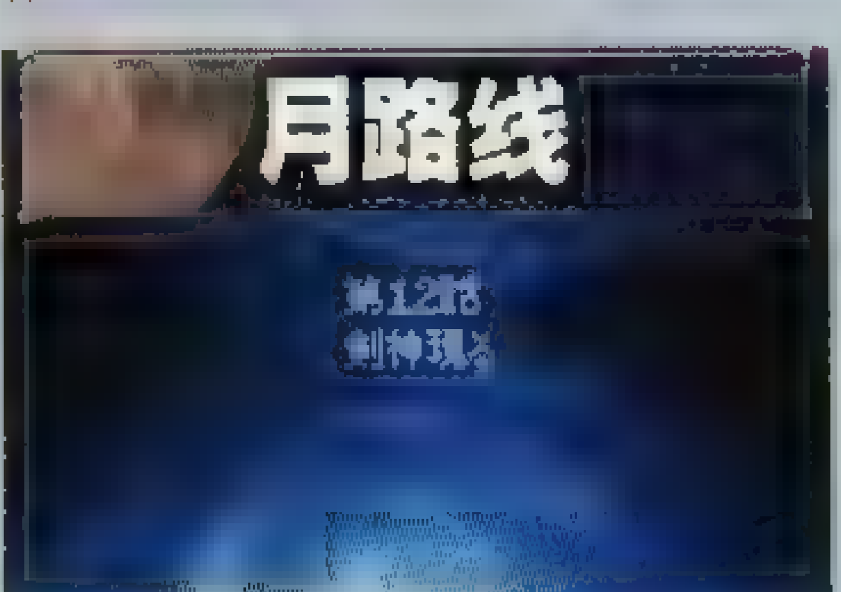
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	チョバムアーマー	道具	击落下方的ライノセラス
1	ブースター	道具	击落ユウキ
1	デュアルセンサー	道具	击落エキドナ



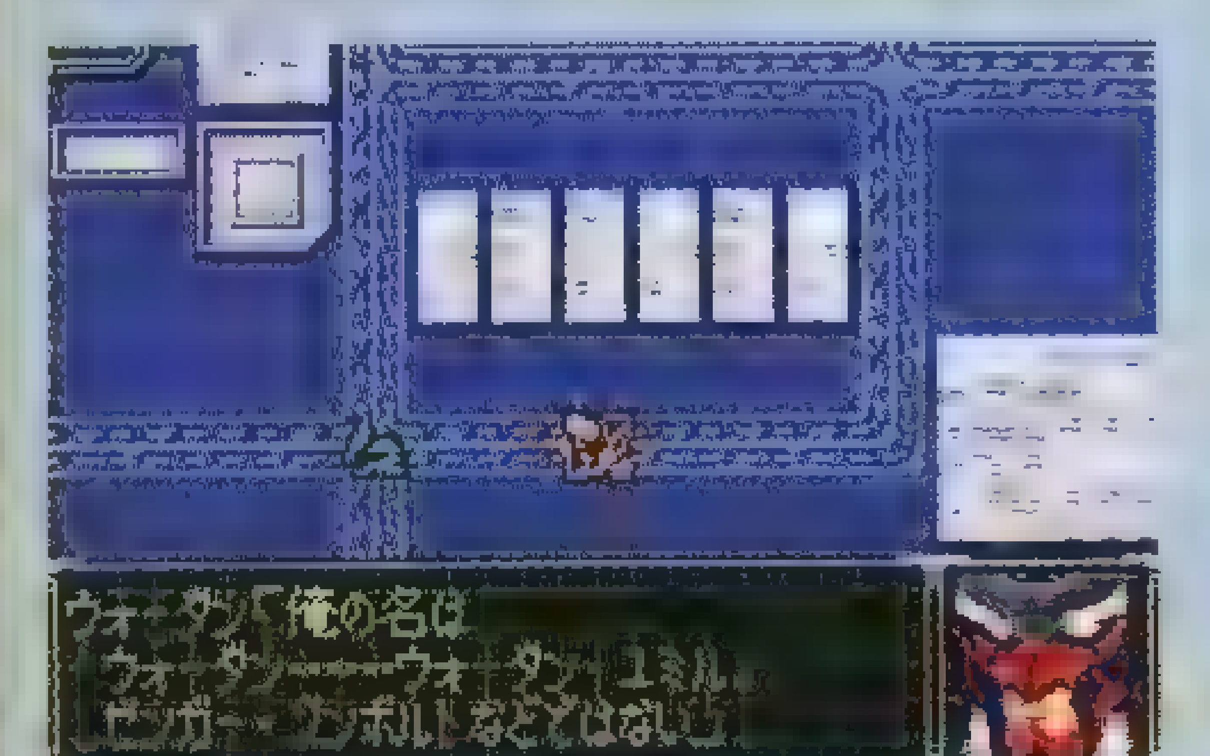
何侃	NDS与PSP的广泛宣传固然重要，但对于购买者来说，购价最重要，相信若两机略有降价，一定会引来更多目光的注视。
读者资料	16，男，430101，湖北省武汉市精武路200号4楼4门（85757154），兴趣：打乒乓球

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期		アンジュルグ	1	ラミア	—	—		
		ヒュッケバインMkII	1	ブリット	—	—		
		ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		任选	5	—	—	—		
敌人初期	右侧	フュルギア	4	DC残党兵	14	4200		
		ソルプレッサ	4	DC残党兵	14	3700		
		ランドグリーズ	5	DC残党兵	14	8500		
		ライノセラス	3	NDC舰长	15	32000	チョバムアーマー	
敌人援军	位置A	ランドグリーズ	1	エキドナ	18	44000	デュアルセンサー	HP22000以下全军撤退
		エルアインス・M	1	ユウキ	17	33600	ブースター	HP17000以下撤退
		エルアインス・M	1	カーラ	18	33600		HP17000以下撤退
		ゲシュペンストMkII・M	10	量产型W	15	7590		

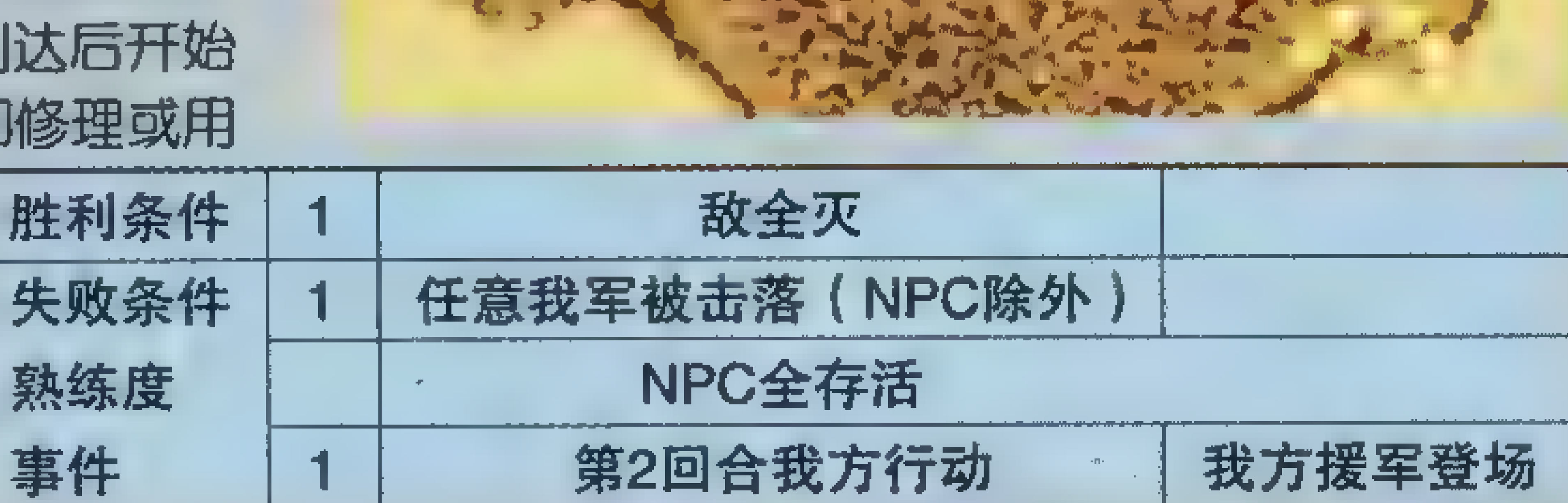


剧情： エクセレン与リュウセイ等人从卫星轨道上降下，协助シロガネ进攻DC残党的基地。但就在基地即将攻陷时，一部装备斩舰刀的特机スレードゲルミル出现并重创シロガネ。它的驾驶员ウォーダン虽然不以真面目示人，但无论声音还是作战方式都像极了一个大家熟悉的人……难道“那个人”再次投靠DC了吗？

要点与心得： 本关开始前要准备两架修理机，第一回合リー使用必中与铁壁向前冲，争取在援军到达前多削弱一些敌人。第二回合我方援军到达后开始扫荡敌军，友军的リオンV受损的话要立即修理或用精神回复。敌人并不强，只要赶在友军之前消灭敌人便可以轻松取得熟练度。







胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	任意我军被击落（NPC除外）	
熟练度		NPC全存活	
事件	1	第2回合我方行动	我方援军登场

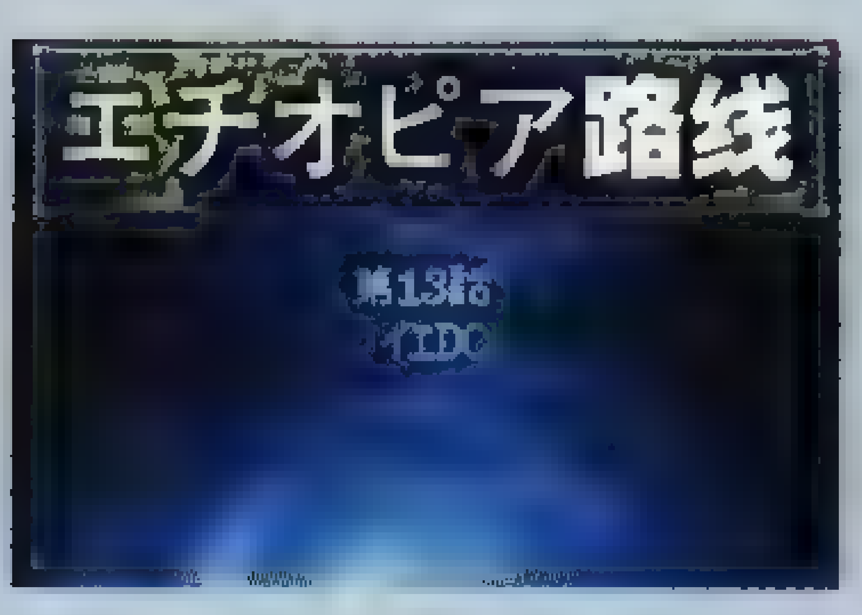
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	スパイダーネット	道具	击落ランドグリーズ
1	チョバムアーマー	道具	击落ライノセラス

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下侧	シロガネ	1	リー	17			
		リオンV	4	联邦兵	14	5670		
		R-1	1	リュウセイ	—	—		
		ヴァイスリッター	1	エクセレン	—	—		
		ゲシュペンストMk-II・M	1	カチーナ	—	—		

周荣楷	繁忙的工作之余都用来王国之心，不错的东东啊！
读者资料	男，200081，上海市虹口区山阴路57弄66号

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方援军	位置A	ゲシュペンストMk-Ⅱ・M	1	ラッセル	—	—		
		ガーリオンカスタム	1	レオナ	—	—		
		ジガンスクードドゥロ	1	タスク	—	—		
敌人初期	右側	ソルプレッサ	3	DC残党兵	14	4070		
		ソルプレッサ	3	DC残党兵	14	4070		
		ランドグリーズ	7	DC残党兵	15	8500	スパイダーネット	
	中央	フュルギア	3	DC残党兵	15	4200		
		71式战车	5	DC残党兵	14	2900		
		ライノセラス	1	NDC舰长	16	32000	チョバムアーマー	



剧情： 联邦军ムータ基地遭到DC残党军袭击，在シロガネ和ハガネ的防卫下始终没有得逞。正当战斗即将结束的时候，装备斩舰刀的特机スレードゲルミル率领大军出现，以压倒性的攻势摧毁了基地。那个自称ウォーダン的驾驶员，果然是“那个男人”吗？

要点与心得： 比较容易胜利但很难拿到熟练度的一关。胜利条件是不能让敌人侵入基地，因此初期单位从一上来就要向下移动，建议把リュウセイ与エクセレン编成一组向左下，其余3人向右下快速推进，在移动途中消灭敌人。另外就是要注意这一阶段尽量不要使用ラッセル的精神。前两波敌人消灭后，地图上方出现第三波敌人，数量很多但都是些行动迟缓的バレリオン。此时要把恢复移动能力的ジガンスクード・ドゥロ加速后突入敌阵放地图炮，同时令左边的我方援军以最快速度向右上移动，构筑防线。我方的4部NPCバレリオン比敌人的性能稍弱，但也大概能撑个3-4下。要注意每回合都使用修理机或精神帮助其回复，如果他们挂掉的话熟练度也就泡汤了。

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	サーボモーター	道具	击落ガーリオン
1	プロペラントタンク	道具	击落バレリオン
1	チョバムアーマー	道具	过关后获得
1	アポジモーター	道具	
1	R-1	机体	过关后获得
2	ゲシュペンストMkII・M	机体	过关后获得
1	ガーリオン・カスタム	机体	过关后获得
1	ジガンスクード・ドゥロ	机体	过关后获得
1	カチーナ	人物	过关后加入
1	ラッセル	人物	过关后加入
1	レオナ	人物	过关后加入
1	タスク	人物	过关后加入



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	敌侵入基地	
	2	除NPC外任意我方被击落	
熟练度		我方全NPC存活	
事件	1	初期敌全灭	敌人援军1登场
	2	敌人援军1全灭	敌人援军2登场
	3	事件2次回合我方行动	我方援军登场

谢楷	全中国的玩家联合起来，打倒盗版（但正版先降价）！
读者资料	18，男，215008，江苏省苏州市金阊区余德里4号

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	基地内	シロガネ	1	リー	—	—		无法移动
		ゲシュペンストMkII・M	1	カチーナ	—	—		
		ゲシュペンストMkII・M	1	ラッセル	—	—		
		ガーリオン・カスタム	1	レオナ	—	—		
		ジガンスクードドゥロ	1	タスク	—	—		事件2之前无法移动
		R-1	1	リュウセイ				
		ヴァイスリッター	1	エクセレン	—	—		
我方NPC		バレリオン	4	联邦兵	15	7800		
我方援军	位置D	ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		アンジュルグ	1	ラミア	—	—		
		ヒュッケバインMkII・M	1	ラトゥーニ	—	—		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	—	—		
		ゲシュペンストMkII・M	1	カイ	—	—		
		ヒュッケバインMkII	1	ブリット	—	—		
		R-2パワード	1	ライ	—	—		
		グルンガスト	1	イルム	—	—		
敌人初期	下方	ソルプレッサ	4	DC残党兵	15	3700		
		ソルプレッサ	2	DC残党兵	15	3885		
敌人援军1	位置A	リオンV	3	DC残党兵	15	5400		
		ガーリオン	1	DC残党兵	16	5720	サーボモーター	
	位置B	リオンV	3	DC残党兵	15	5400		
		ガーリオン	1	DC残党兵	16	5200		
敌人援军2	位置C	バレリオン	3	DC残党兵	16	8820		
		バレリオン	3	DC残党兵	16	8820		
		バレリオン	3	DC残党兵	16	8820	プロペラントタンク	



剧情： 由于雷达和推进系统损害甚大，撤退途中的シロガネ被DC残党军追上，幸好ハガネ部队及时赶到救出了陷入困境的シロガネ。接着，大批量产型ゲシュペンストMkII及理应尚未投入生产的エルアインス出现。按理说已经所剩无几的绝版机体和尚未投产的机体大量出现、加上之前的スレードゲルミル。这些"不应存在的武器"究竟来自何处呢?

要点与心得： 本关同样需要两架修理机。一开始便要用精神和修理将シロガネ的HP补充到12000以上，其他人集中迎击左边的敌人。由于前两批敌人都是些高回避的小飞机，因此最好多存档，必要时凹一下命中率。



陈宠	原来"口"键的问题只是小错，但索尼的狡辩却是大错。
读者资料	16，男，200070，上海市闸北区南山路71弄6号403室，兴趣：期待神游行货

失败条件	1	シロガネ被击落	
	2	任意我方被击落	事件2后失效
	3	我方母舰被击落	事件2后追加
	4	ラトゥーニ或ラミア被击落	事件2后追加
熟练度		2回合内敌9机击落	
事件	1	初期敌8机击落或第2回合敌行动	敌人援军1登场、シロガネ无法移动或攻击
	2	敌数量不足4机或第3回合我方行动。	我方援军登场、胜败条件变更。
	3	敌全灭	敌人援军2登场
	4	敌全灭	敌人援军3登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	中央	シロガネ	1	リー	—	50%		NPC
		ゲシュペンストMkII・M	1	カチーナ	—	—		
		ゲシュペンストMkII・M	1	ラッセル	—	—		
		ガーリオン・カスタム	1	レオナ	—	—		
		ジガンスクード・ドゥロ	1	タスク	—	—		
		R-1	1	リュウセイ	—	—		
		ヴァイスリッター	1	エクセレン	—	—		
我方援军	位置B	ハガネ	1	ダイテツ	—	—		
		アンジュルグ	1	ラミア	—	—		
		ヒュッケバインMkII・M	1	ラトゥーニ	—	—		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	—	—		
		ゲシュペンストMkII・M	1	カイ	—	—		
		ヒュッケバインMkII	1	ブリット	—	—		
		R-2パワード	1	ライ	—	—		
		グルンガスト	1	イルム	—	—		
		敌人初期	左方	ソルプレッサ	12	ノイルDC兵	15	4440
敌人援军1	位置A	ソルプレッサ	7	ノイルDC兵	15	4625		
敌人援军2	位置C	ゲシュペンストMkII・M	18	所属不明兵	16	6900		
敌人援军3	位置D	ゲシュペンストMkII・M	6	量产型W	16	6900		
		エルアインス・M	1	オウカ	18	32000	ブースター	HP50%以下撤退
		エルアインス・M	1	エキドナ	18	32000	デュアルセンサー	HP50%以下除オウカ以外敌人全军撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ブースター	道具	击落オウカ
1	デュアルセンサー	道具	击落エキドナ
1	チョバムアーマー	道具	过关后获得
1	アポジモーター	道具	过关后获得
1	防尘装置	道具	过关后获得



——未完待续

陆宇伟	《牧场物语》使我早10年当了爸爸。
读者资料	男，200237，上海市梅陇路130号50#信箱



GBA	KOEI	S · RPG	32M
	2005.01.27	5040日元	1人用

文/NW旅团 terryfly
责编/暗凌

流程攻略

接上期

汝南之战

胜利条件：1、击败曹仁；2、刘备到达西南方的营寨
限制回合：40
单挑：赵云VS许褚
宝物库：战车术奥义
过关奖励：700金，生存部队50经验值

要点：本关敌人众多，会分别从三座桥的方向向我方夹击。因此此战必须要有耐心，先退到东边的小岛上，把最近的一队敌人消灭，再在桥头位置把守。在第三回合时孙乾赶来，要刘备往西南方的营寨离开战场。由于曹仁的主力要在10回合左右才会到达中间的小岛，因此玩家可以考虑是否全灭敌人或直接离开，胜利后可以选择是否让刘辟加入队伍。



二章二幕　隐伏新野

冀州袁绍最终还是败在曹操手下。刘表让刘备去守新野，到达新野后先到集会所收得伊籍，再到酒馆收得刘封，接着回会议厅，伊籍提到江夏有许多山贼出没，于是刘备带兵前去讨伐。

江夏之战

胜利条件：击败张武
限制回合：40
单挑：张飞VS陈孙（得“的卢”）/赵云VS张武
宝物库：大地割之书，500金，军乐谱
过关奖励：800金

要点：本关出现防御很高的异民族部队。敌人会分两个方向夹击。先利用前方的树林，再以东边的村落为据点各个击破，接着剩下的敌人就好办了。



到襄阳向刘表报告，接着返回新野。伊籍要刘备到城内拜访水镜先生。来到酒馆，遇到水镜先生司马徽，他说刘备要取天下，则卧龙、凤雏得一人足矣。回到会议厅，与关羽、张飞一起到隆中拜访诸葛孔明，然而他不在。回到新野，在集会所可收得徐庶。接着再次到隆中找孔明，却只见到他的弟弟诸葛均。再回到新野，得悉曹仁大军正向新野杀来，徐庶请求出战。

南阳之战

胜利条件：击败曹仁
限制回合：40
单挑:赵云VS吕旷/张飞VS吕翔
过关奖励：800金，生存部队50经验值

要点：曹仁摆出一个八门金锁阵，但被徐庶看出弱点。先把前来攻击的吕旷吕翔部队消灭，接着不正面入阵，而是绕到北侧或南侧，向最东侧的卡口进攻。敌人部队阵脚大乱，不受控制。然后即可轻松杀入阵中。





二章三幕　卧龙孔明出庐

曹操十分害怕徐庶的计谋，于是使计骗走徐庶。徐庶临走前要刘备一定要把孔明请入军

杨吉辰	我感到NDS虽然外表不是十分完美，没有完全重合，SP还可以，但是我还是喜欢NDS。
读者资料	14岁，男，200065，上海普陀区延长西路503号401室，兴趣：踢足球、玩掌机

中。第三次到达隆中，刘备让关张二人在屋外等候。孔明起床后，在刘备一番眼泪攻势的劝说下，终于答应加入！

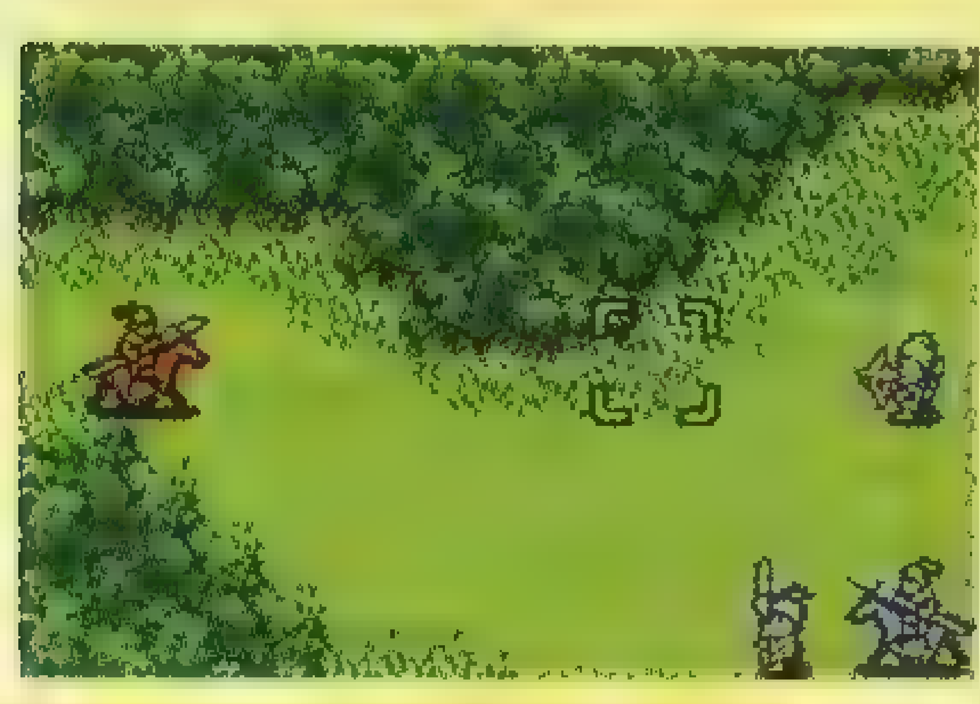
二章四幕 曹操南征

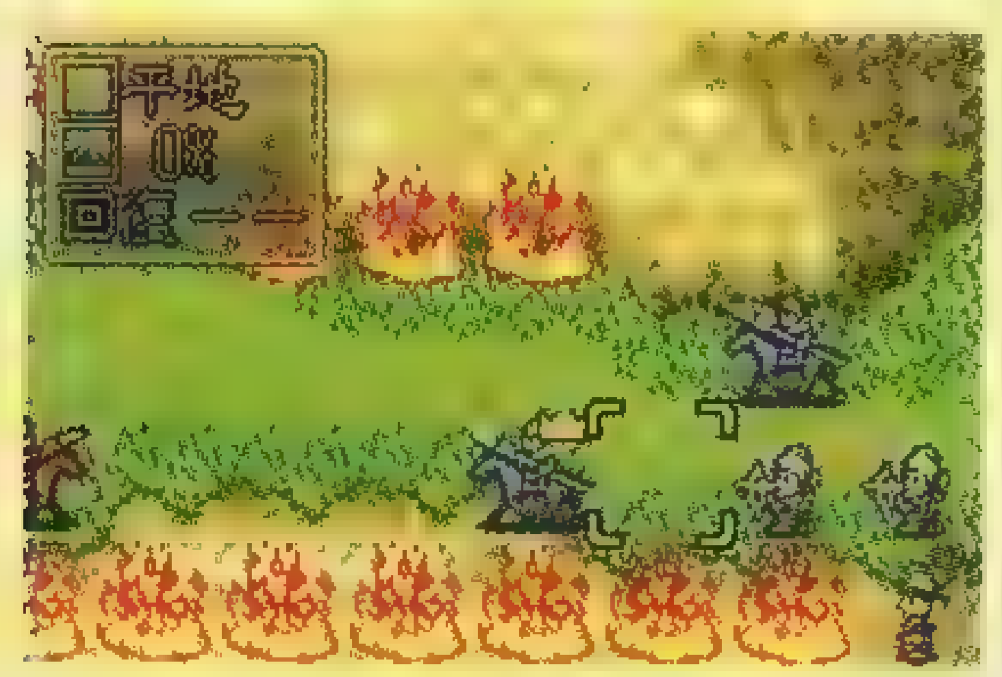
这时曹操又派遣夏侯惇前往新野攻打刘备，曹军大举南下，孔明向刘备索要印信，下令任何人等必须服从他的号令，接着出阵迎战。

博望坡之战

胜利条件：击败夏侯惇
限制回合：40
单挑：关羽VS李典
过关奖励：900金、生存部队50经验值

要点：根据孔明的计谋，先让赵云引诱夏侯惇部队深入，其余部队按兵不动。待敌方队伍来到地图中央时，伏兵出现放火，敌方全体体力减至四分之一、不能移动，而且每回合均减10%的体力。但在第十五回合后会恢复原状，因此要速战速决。注意留一个人每回合对夏侯惇施加虚言，争取多获得经验。



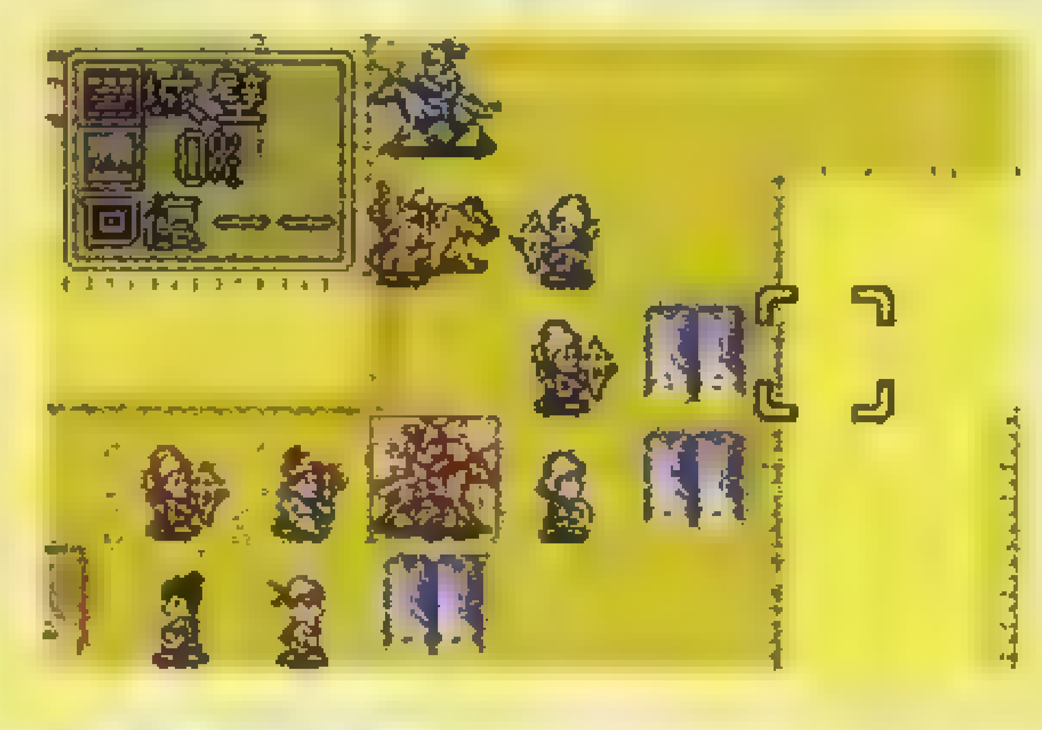


败走的夏侯惇返回本阵。而这时刘表已死，荆州之主刘琮把荆州献给了曹操。曹操再次纠集队伍向新野进发。孔明建议一是立刻撤退到刘琦所在的江夏，二是迅速夺取襄阳，再撤到江夏。而曹操的队伍也已经到达了博望坡。新野的老百姓也想随刘备一起走，仁慈的刘备只好也带上他们撤退，关羽、伊籍往江夏求援而离开队伍。若选择撤到江夏则直接跳往下一关，进攻襄阳则进入襄阳之战。

襄阳之战

胜利条件：击败蔡瑁
限制回合：20
单挑：赵云VS张允
宝物库：筒袖铠、倚天剑
兵粮库：救命药
过关奖励：900金、生存部队50经验值

要点：本战讲究速战速决，敌人数量不多，因此不要顾忌什么了，全军杀入城内。另外要保护好民众。注意到了第十五回合时会强制撤往江夏。占领襄阳后继续向江夏撤退，在长坂坡遭遇到曹操的追击。



长坂坡之战I

胜利条件：1、击败曹操；2、民众逃往东南方的村落
限制回合：70
过关奖励：生存部队50经验值

要点：长坂坡之战可谓游戏中最惨烈的一次战斗，想战胜曹操可谓天方夜谭，不仅要保护民众安全，还要保存实力，为下一场打基础。而民众要顺利到达村落大概需要八回合。首先要阻挡敌方骑兵的快速追击，因此要在丛林间的道路当肉盾，上方的山贼威胁最大，也得要提防。当民众撤上桥后就可以边打边退了。民众到达村庄后立刻进入长坂坡之战II。





长坂坡之战II

胜利条件：1、击败曹操；2、民众到达西北方的桥
限制回合：99
单挑：赵云VS夏侯恩(得青釭剑)
过关奖励：900金、生存部队50经验值

要点：本关是前一关的延续，成败与否要看上一场的战绩。我方队员在前一关的体力、策略等值均没有恢复，而敌方完好无缺。不过两座桥可以很好的抵挡曹军的推进。实力允许的话可以尝试让赵云接近夏侯恩。只要民众有一人到达西北的桥即可过关。若此战告负，则要重新在长坂坡之战I开始。



刘备逃到了江夏，而吴国使者鲁肃求见，打探曹军的实力情况。孔明趁此机会来到吴国，舌战群儒，终于劝服吴国众将一起抵御曹军的进攻，并在赤壁火烧连环船，大破曹军部队，曹操狼狈返回许昌，南征结束。而刘备在孔明的辅佐下，

刘泓	PSP还在天上，NDS正在空中，GBASP已在手上。
读者资料	20岁，男，312000，浙江绍兴越城区姜家园5幢404室，兴趣：TV GAME、掌机、动漫

于荆州开始了他真正的霸业。

三章一幕 荆州南部平定战

曹操返回许昌后，留下曹仁镇守江陵，夏侯惇镇守襄阳，而孙权任命周瑜为总大将攻打江陵。在江夏，刘备决定也加入争夺荆州的行列中，并趁曹仁与周瑜对峙之机从后偷袭江陵。

江陵之战

胜利条件：1、击败陈矫；2、击败周瑜
限制回合：30
单挑：赵云VS甘宁
宝物库：操术指南书
过关奖励：1000金

要点：本战敌人少得可怜，想快速过关很容易，不过不要在城门被小兵消耗太多时间。在第八回合时周瑜大军赶到，胜利条件变更，不过凭借城门的险要，而且对方缺少弓箭手，想取胜不难，因此还是等周瑜出现多赚点经验值为好。第十六回合，周瑜因粮草不足而退兵，刘备占据了江陵。



乘着胜利的余威，刘备一口气也攻下了襄阳，鲁肃想和刘备说道理，不过孔明说目前刘琦尚在，刘备只是借用一下荆州而已，说服鲁肃后，往江夏可收得马良和马谡。下一步就要清扫荆州的残余势力，先攻打零陵、桂阳、武陵三地，任选一地进攻，其余两地就交给关羽、张飞。

武陵之战

胜利条件：1、击败金旋；2、敌人降伏
限制回合：35
单挑：刘备VS巩志/周仓VS金旋
宝物库：发石术极意，500金
过关奖励：1000金，生存部队50经验值

要点：敌人相当分散，逐批消灭后，若用刘备说得巩志，巩志会杀掉金旋投降，并加入队伍。

零陵之战

胜利条件：1、击败刘度；2、敌人降伏
限制回合：35
单挑：刘备VS刘度/关平VS邢道荣
宝物库：水之力
过关奖励：1000金，生存部队50经验值

要点：当队伍到达中间的村落时，敌人有援军从东侧赶来，不过数量很少，消灭后继续前进，用刘备说得刘度即可。

桂阳之战

胜利条件：1、击败赵范；2、敌人降伏
限制回合：35
单挑：刘封VS鲍龙/刘备VS赵范
宝物库：妖术之药
过关奖励：1000金，生存部队50经验值

要点：一开始敌军先锋会下移攻击，在村落等候消灭，当来到上方村落时，东侧会出现援军，而剩余的敌军也会一起夹击过来，凭借村落，多利用范围计策杀敌。



把荆州三郡拿下后，只剩下长沙了。由于长沙有老将黄忠守卫，因此留待最后总攻。

长沙之战

胜利条件：1、击败韩玄；2、敌人降伏
限制回合：40
单挑：关羽VS黄忠/刘备VS魏延
宝物库：英杰之剑
过关奖励：1000金

要点：本战只有一座桥通往对面的小岛，当我方部队一过桥，韩玄会发动水计淹没小岛，我方部队全体兵力减半，而小岛上敌方的部队会消失，用运输队回复后再前进。有两条路可以到城，机动力较高的部队可以从下方突围，优先攻击发石车，其余部队从上方的路走，最后由关羽单挑黄忠。黄忠由于马失前蹄，关羽让他回城换马再战，然而韩玄误以为黄忠背叛，却被魏延所杀。



刘备进入长沙，虽然孔明极力反对魏延加入，但刘备还是留住了他，魏延加入，接着到黄忠的府邸，可收得黄忠。

三章二幕 荆州所有权的纷争

不久刘琦病逝，吴国要刘备返还荆州，然而刘备不答应，于是周瑜设计把孙权的妹妹嫁给刘备，想借此铲除刘备，然而被孔明识破，刘备在赵云的保护下安全带着妻子离开。接着鲁肃再次来访，刘备只管哭泣就行了，孔明说等刘备取得益州后就会把荆州交回给吴，请吴国派遣援军，还开放江陵的道路给吴国通行。周瑜以为机会到来，立刻起兵到达公安，孔明就在这里设下埋伏。

公安之战

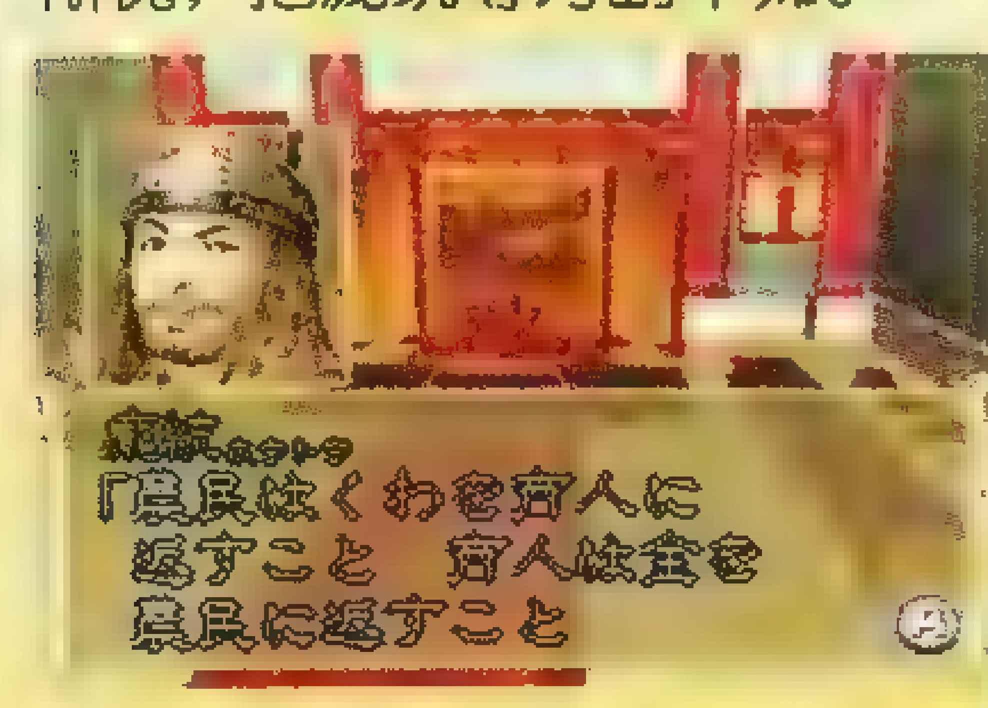
李亚	总觉得NDS是任天堂为抵挡PSP的冲击所采取的权宜之计，NDS并不能令人很满意。
读者资料	20岁，男，215021，苏州大学北校区4#306室，兴趣：跑步、电子游戏

胜利条件：1、击败周瑜；2、占领四个营寨
限制回合：40
单挑：关羽VS吕蒙
宝物库：大水刃之书，山贼之誓
过关奖励：1200金

要点：本关孔明献计，派机动力高的部队绕道占领四边的营寨，注意千万不要接近敌方队伍，否则援军会立刻出现，敌人也会发起总攻，占领营寨后周瑜误以为中了埋伏而撤军。不过观察地形，有一处山路十分狭窄，如果队伍等级高，可以在这里布阵等候，以刘备和黄忠当肉盾，十五回合后周瑜的援军出现，并发动进攻，就可以逐一消灭。



击退周瑜后，孔明给周瑜送去一封信，结果周瑜看后大怒，伤口裂开而死，孔明到吴国吊唁周瑜，接着大家都出外寻找人才。在城内转一圈后回会议厅，发现庞统来访，然而刘备只给了他一个来阳县令的职位。几天后来阳县人投诉县令不作为，刘备亲自去查看，结果庞统在刘备面前把堆积的事件一下子处理完。刘备深感惭愧，把庞统尊为副军师。





这时，曹操继续扩大领地，把西凉马腾暗杀，并在汉水全灭马超部队，益州方面，正受到汉中张鲁的攻击。张松想把益州献给曹操，然而曹操并不领情，于是张松来到江陵找刘备，自己作为内应，派法正辅佐刘备，请刘备占领益州。刘备把关羽、简雍、伊籍留下守卫荆州，带领其他将士出阵。张松回到成都，伪称刘备是前来救援的，于是刘璋亲自到雒城迎接刘备，要刘备在涪城等候。然而回到成都，张松阴谋败露，刘备决定派庞统立刻攻打雒城。

雒城之战I

胜利条件：击败刘璝
限制回合：30

要点：庞统打算让刘备主力吸引住敌人，自己绕小路前进，然而遇到埋伏，要保住庞统，先把的卢马给庞统装备，让庞统尽快突出重围与刘备方会合，其他人用虚言拖住敌方部队。只要满八回合，刘备就会自动撤军，否则庞统一死，战斗结束，以后便无法使用了。

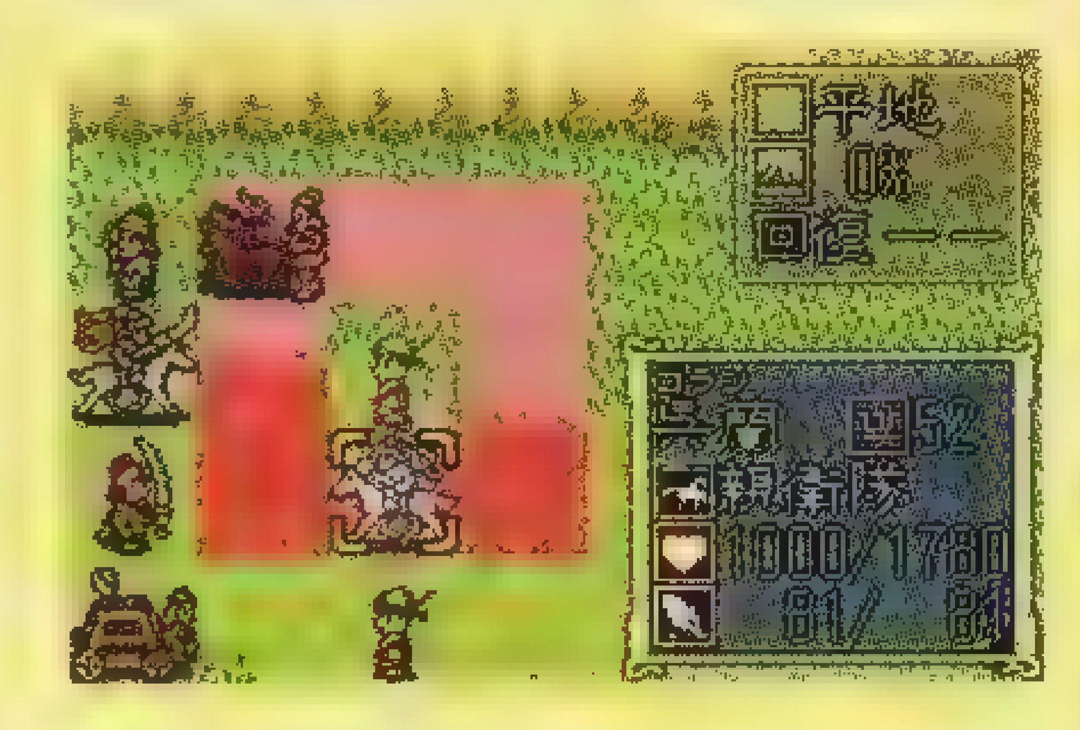


刘备返回涪城，让关平火速往荆州向孔明求援。孔明立刻带上张飞、赵云前来。张飞在途中收得老将严颜，并最先到达，得到援军的刘备再次出阵进攻雒城。

雒城之战II

胜利条件：击败刘璝
限制回合：30
单挑：刘备VS雷铜/刘备VS吴兰/刘备VS吴懿/刘备VS李严/刘备VS费观/张飞VS张任
过关奖励：1200金

要点：本战第二回合时孔明和赵云的援军赶来，加上能说得的敌方武将很多，因此难度不高，来到城的倚角处会有敌方的援军，不过其中两个是可以说得的。

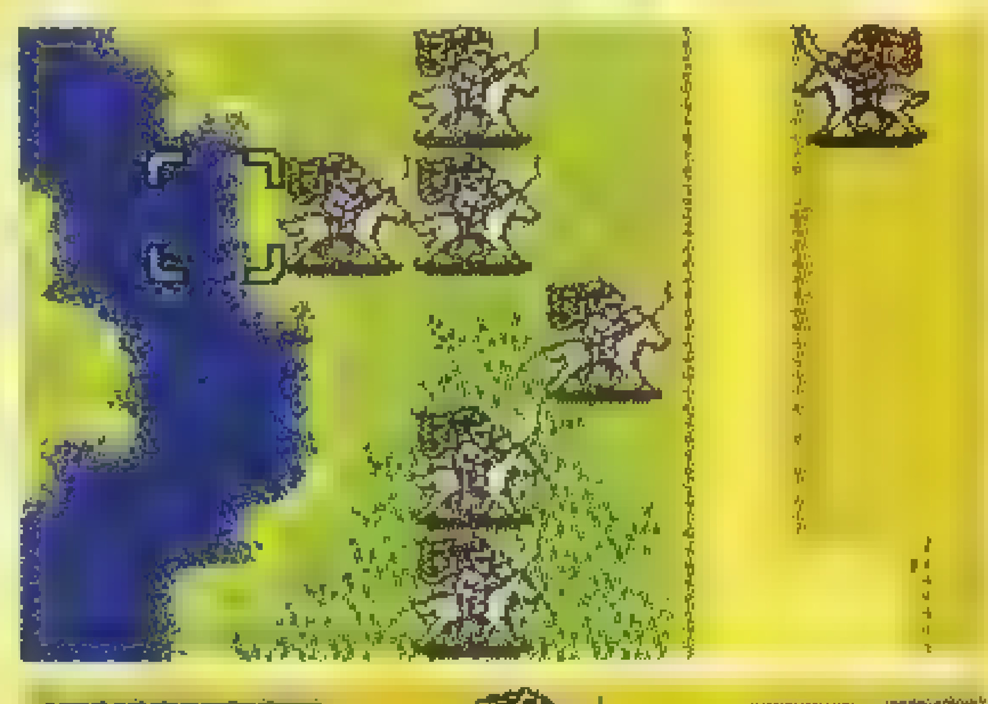


雒城之战过后，益州元气大伤，无力再与刘备抗衡，于是黄权设计让张鲁从后方攻击刘备军，张鲁果然应允，出兵葭萌关。

葭萌关之战

胜利条件：击败张鲁
限制回合：30
单挑：张飞VS马超
宝物库：援军报告
过关奖励：1200金

要点：本关敌军的发石机非常多，因此要注意他们的射程范围，不要被集中攻击，当把第一批出来攻击的敌方队伍消灭后，马超的大批骑兵队伍会从后方出现，站在城内两个狭窄处对抗，若用张飞挑马超，马超不敌而走，则马超其他队伍也会撤退。最后再击败张鲁即可。





击退张鲁后，孔明前往汉中说服马超归降，马岱也一同加入阵中，马超请求前往成都

说服刘璋，而孔明主战，若采取马超的建议，则益州得手，并获得宝物爪黄飞电。

成都之战

胜利条件：击败刘璋

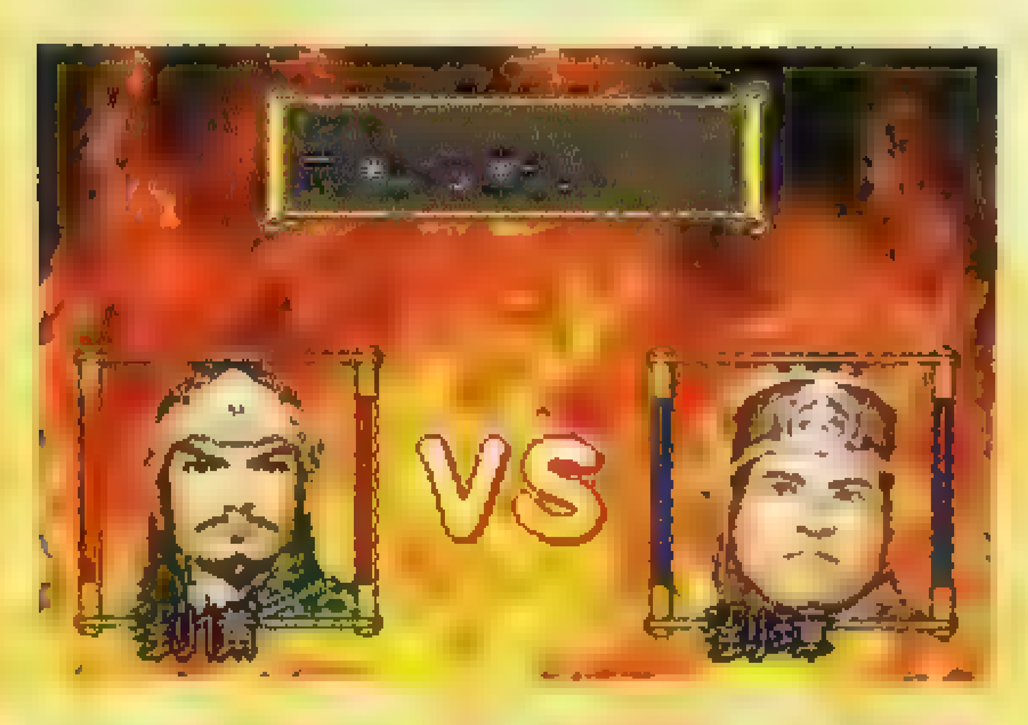
限制回合：40

单挑：刘备VS吴班/刘备VS沙摩可/刘备VS霍峻/刘备VS陈式/刘备VS孟达/刘备VS黄权/刘备VS刘璋

宝物库：骏马，金之毒

过关奖励：1200金，生存部队50经验值

要点：本关敌军分散，所有益州武将均能说得，因此能轻松取胜，在这里刘备可以连升七级，进入成都，刘璋把益州印绶交给刘备，刘备终于得到了肥沃的益州土地。



三章四幕 汉中攻防战

为了对付占领益州的刘备，曹操占领了汉中，以汉中作为跳板，夏侯渊驻扎定军山、夏侯德驻扎天荡山，张郃作为先锋杀入瓦口关，刘备也出阵往瓦口关迎战。

瓦口关之战I

胜利条件：击败张郃

限制回合：40

要点：本关与下一关为连续作战，一开始下方出现敌人的伏兵，在下方的树林陆续把前来夹击的敌人消灭即可，注意不要消耗太多的实力，张郃被击败后退到瓦口关口等待援军。



瓦口关之战II

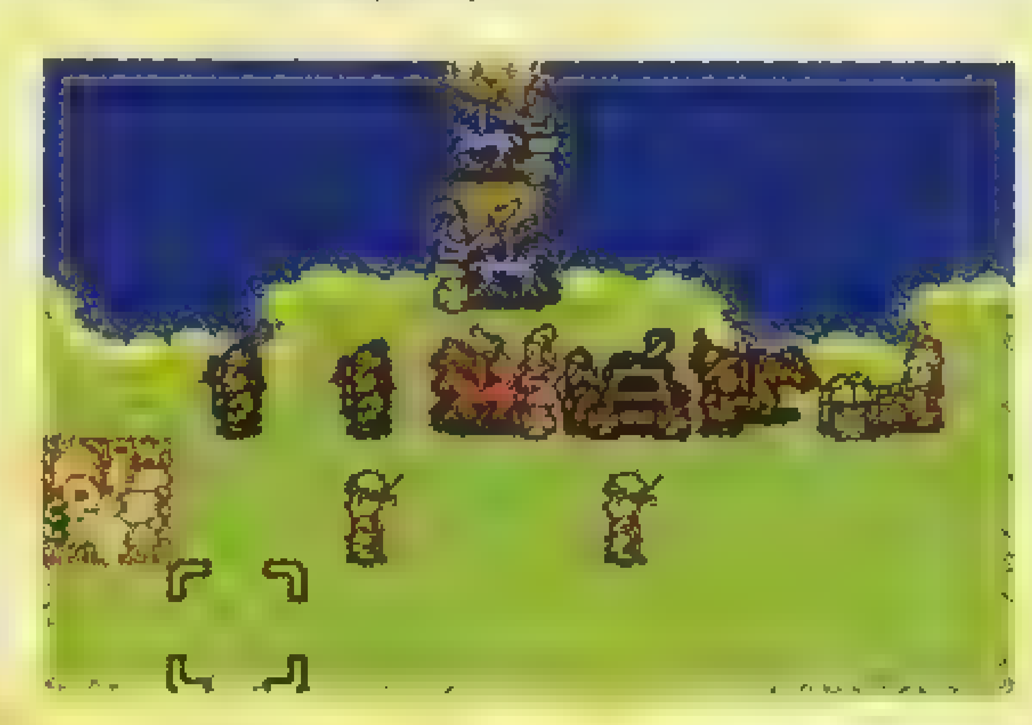
胜利条件：击败张郃

限制回合：40

宝物库：救命书，大地割之书

过关奖励：1300金

要点：敌人会分成两队分别驻守于两个营寨附近，可分为两队进攻，骑兵队集中攻击西侧的战车军团，妖术师等远程攻击部队进攻岛屿上的部队，把这两个部队消灭后，就可以合击张郃部队。



张郃被击败后，曹洪命令夏侯德攻击葭萌关，有两种方案应对，一是直接攻打夏侯渊所在的定军山，二是先回葭萌关救援。

注：若没有救援葭萌关，则后面两场战斗——定军山、天荡山均要上阵。

葭萌关之战

胜利条件：击败夏侯德

限制回合：35

单挑：严颜VS夏侯德

宝物库：钩镰枪，凤气之书

兵粮库：老酒，汉方药

过关奖励：1300金

要点：由于地形关系，敌人会守在栅栏口的位置，若强行攻击，会受到后方敌人的猛烈攻击，因此要把敌人引诱出栅栏口，消灭后再一口气冲入栅栏内。另外在前进时两旁的树林先后会有三批敌方援军出现，利用大业火狠狠的烧吧。

保住葭萌关后，孔明建议



有两个地方选择进攻，分别是定军山和天荡山。

定军山之战

胜利条件：击败夏侯渊

限制回合：35

单挑：刘备VS王平/黄忠VS夏侯渊

宝物库：800金，青囊书，无敌神牌

过关奖励：1300金

要点：夏侯渊的队伍一开始会往山下冲，并在中间的树林列阵等待刘备军，而中间的战场开阔，对己方不利，因此可以先把村落附近的散兵消灭，接着移到西侧等待。八回合后徐晃的援军到达，夏侯渊的队伍便会发动总攻，我方只要在两回合内消灭徐晃援军，再退回桥头抵抗夏侯渊部队即可，最后由黄忠挑死夏侯渊。



天荡山之战

胜利条件：击败徐晃

限制回合：40

单挑：刘备VS王平/黄忠VS夏侯渊

兵粮库：救命药

过关奖励：1300金

要点：比定军山一战简单，敌人分队会从南侧的桥进攻，集中队伍在桥头先抵挡，再把村落附近的散兵消灭。第八回合时夏侯渊的援军在东侧的树

林出现，可以先在这里等待，迅速消灭后再回头对付徐晃。



拿下汉中前的天然要塞后，只要攻下汉水，汉中就在眼前了。

汉水之战

胜利条件：击败曹洪

限制回合：40

宝物库：1000金

兵粮库：米

过关奖励：1300金

要点：我方一开始便分为两批，分别从两座桥进攻，敌方会移动到桥头防御，因此进攻时要抢先到达桥的另一头，不要让敌方队伍把桥堵死。第十回合时曹璋的援军会在敌人的大本营出现，如果已经攻入敌人营寨，则要立刻占领兵营，使己方处于有利位置，接着就是练级的事了。





曹操见曹洪兵败，自己亲自率领部队在阳平关迎击。

阳平关之战

胜利条件：击败曹操

限制回合：45

单挑：马超VS庞德（平手）

宝物库：马术指南书

过关奖励：1300金

要点：本关敌军数量众多，在我方通过东侧的树林后就会大举进攻，因此在开始前进时先全队进入树林，骑兵则在上方伺机而动。下回合后再一起出击，先下手为强，多用回归增加攻击次数，尽量把桥头给控制住，这样就不怕敌方的强大兵马了，把敌方前来进攻的部队消灭后，就离胜利不远了。最后要注意司马懿的强大计策“落雷”，一定要集中先消灭他。





击败曹操后，刘备终于占领了汉中，称帝为汉中王。

三章五幕　蜀汉建国

得知刘备称帝，曹操立刻派遣使者前往吴国，商量共同进攻荆州，孙权为夺回荆州答应合作，魏吴同盟成立。曹仁引诱留守荆州的关羽进攻樊城，而吴国吕蒙、陆逊则从后偷袭襄阳，关羽被迫退到襄阳附近的麦城，情势岌岌可危。

麦城之战

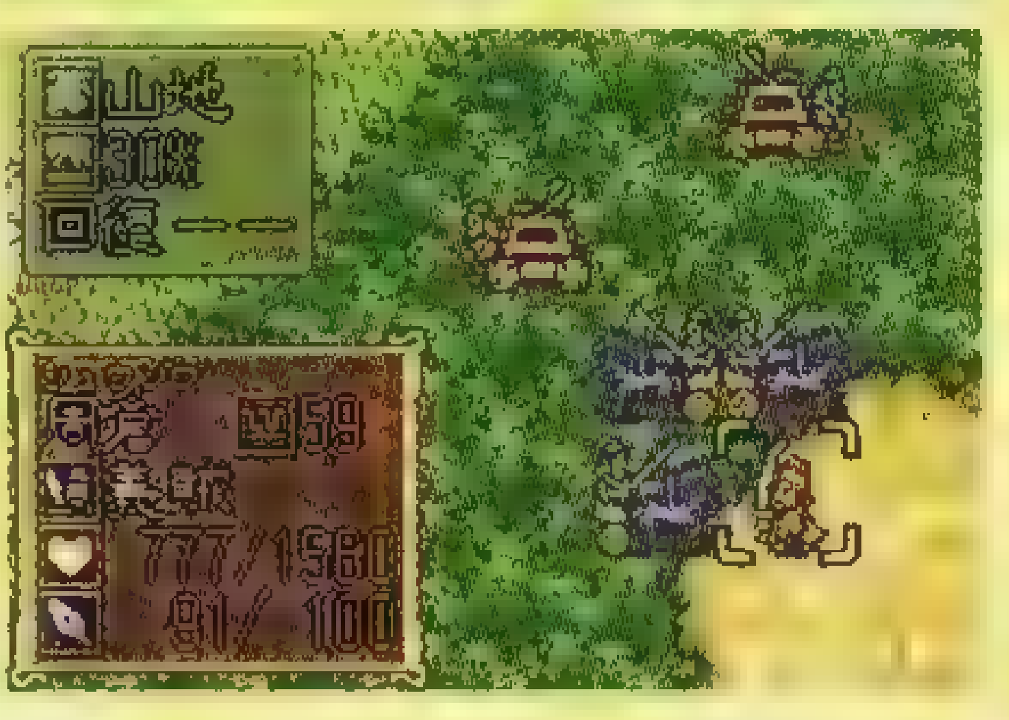
胜利条件：1、全灭敌人；2、关羽到达西侧的营寨

限制回合：50

宝物库：汉方药，米

要点：关羽败走麦城，能否改写历史就得看身上的装备了，第二回合时曹操的庞大军队会从后方赶来，若有赤兔马装备在身，则要突破重围并不困难。若没有赤兔马，则要多利用虚言使敌方部队混乱，用周仓撤退到东南的山丘吸引住对方的车兵及发石机部队，其余将领全力保护关羽离开。





就在这时，曹操在邺城得了重病，临终前指示让儿子曹丕继承自己的统一大业，并嘱咐曹丕要挑起蜀吴两国征战，否则魏国难保，曹丕继位后，把汉献帝流放，汉朝灭亡。而在蜀国，刘备接到关羽败走麦城、生死未卜的报告，同时，吴国的使者诸葛谨拜见，请求和解，并结盟共同对付曹丕，如果刘备答应，则把荆州返还。这里要玩家作出选择，是否要为关羽报仇，若选择结成同盟，则获得知力加7点的宝物“孙子兵法”，自动进入最终章；若不答应同盟，则要向东吴宣战。



刘备誓要报荆州之仇，不

史翼恺	我对DS和PSP没兴趣，因为我知道我和它们无缘（太贵了），因此我只能期待GBE的到来……
读者资料	16岁，男，213015，常州荆川里新村25幢丙单元102室，兴趣：在被窝里打SP

顾各人劝告，把孔明、赵云和马超留下守益州，自己亲自带兵进攻西陵。在江陵，韩当请求陆逊前往援救西陵，然而陆逊坚决不出兵，静观其变。

西陵之战
胜利条件：击败孙桓
限制回合：40
单挑：张苞VS谢旌/关兴VS李异
过关奖励：1500金

要点：本关一开始，关兴、张苞、刘禅自动加入，敌军分队会上移到村落处驻扎，把骑兵引诱过来杀灭后再冲过桥，接下来的敌人由于被分散为两批，各自为战，很容易即可消灭。



刘备顺利占领西陵，然而这个只不过是陆逊的诱敌深入之计，在西陵，诸葛谨再来进见，请求再次结盟，答应则进入最终章，并获得知力加6点的宝物“吴子兵法书”；若不答应，则要继续作战。

夷陵之战
胜利条件：击败陆逊
限制回合： 50
单挑：沙摩可VS周泰（负）
过关奖励：1500金

要点：被引诱至夷陵的刘备在狭窄路口处中了陆逊的火



攻之计，全军兵力只剩下四分之一，而且被分成两队，因此本关最好能带上一队运输队，使用大救济快速补满队伍兵力，接着刘备与黄忠利用火的空隙抵挡敌人的攻击。另外一队由于缺乏地形依托较难保全，只能尽量防御，等待合流，庞统一定要派上场，他的落雷计能大面积杀伤敌人，十分好用。

终章一幕　荆州夺还

刘备在夷陵吃了大亏，此时东吴再次提出结盟共同抗曹，为了大局着想，刘备终于放下仇恨与东吴合作，孔明提出进攻洛阳的路线，与东吴一起出兵攻打襄阳，另外派出别动队偷袭关中。可以决定是否派出别动队，若派出别动队，则由庞统作为总大将，跟随的有赵云、魏延等，并在后面的许昌之战中作为援军登场，不派别动队则全军进攻襄阳。接着前往江陵会议厅，与东吴将领会合一起出阵，出阵前还可以请东吴派出奇袭队，请则可分散敌方兵力，不请可获得2000金。

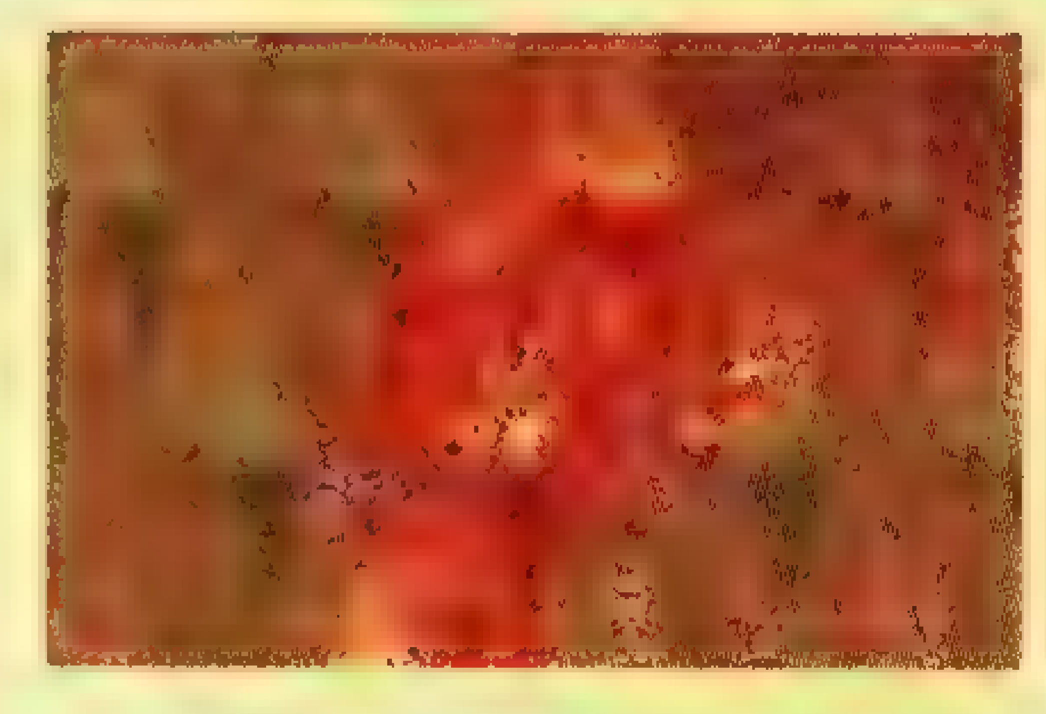
襄阳之战
胜利条件：击败曹仁
限制回合：40
单挑：神秘武将VS曹仁
宝物库：青龙戟，木之光
兵粮库：救命药
过关奖励：1500金、生存部队50经验值

要点：本关有陆逊的兵马助阵，不过当然不能给他们有分摊经验值的机会了，当我方部队攻入城内时，敌军有援军在城外出现，而我方也有一名神秘武将助阵，敌人援军交给东吴部队就可以了。注意神秘武将会一直向曹仁方向移动，但等级较低，因此我方最好先迅速把路上的敌人清除，神秘武将接触曹仁后发生单挑，砍曹仁于马下。



进入襄阳，从这里通往洛阳有两条路可走，分别经新野或南郡，再达宛城，选择一条路线出击，另一条路线则交给东吴处理，襄阳城内有骏马出售，为主力部队每人配一匹吧。

新野之战
胜利条件：1、击败于禁；2、夺取兵粮库
限制回合：40
单挑：张飞VS于禁
宝物库：仙术之药
过关奖励：1500金/50经验值



要点：本关敌方会死守桥头及城门不出击，因此要争取在一回合内用远距离大范围的攻击解决挡路的敌人。第八回合时，许褚的援军到达，在桥头截杀，最后抢夺粮仓的话可以获得50经验值。

南郡之战
胜利条件：击败徐晃
限制回合：40
单挑：张苞VS夏侯尚
宝物库：水之力
过关奖励：1500金/生存部队50经验值

要点：本关有两种打法，

奚雄华	SONY-PSP让人又爱又恨，爱之游戏画面、内容都很出色，恨之价格定的太高，专欺我们这些游戏穷人。
读者资料	28岁，男201208，上海浦东新区高东镇殷村202号，兴趣：游戏、看书、健身

可以听孔明的建议，占领南北两个营寨，占领后徐晃会马上撤退，奖励是金钱和经验值。如果不占领，则在第十回合时徐晃会放开水闸，我方全体兵力只剩四分之一，另外还有敌方的骑兵援军，想获得更多经验值不妨直接进攻徐晃部队。



蜀吴联军攻克新野和南郡后，陆逊返回东吴，并留下徐盛、丁奉二将加盟，刘备军继续向宛城前进，驻扎合肥的张辽闻讯立刻前来截击刘备军。

宛城之战I
胜利条件：击败张辽
限制回合：40
单挑：张飞VS张辽
宝物库：白银之铠，爆弹
过关奖励：1500金



要点：本关路线很短，用刘备等非骑兵部队可以直穿树林，孔明的落雷计可以快速结束过来阻挠的敌兵。第八回合时乐进的援军从东侧出现，不过玩家完全有能力可以在八回合内解决战斗。

宛城之战II
胜利条件：击败夏侯惇
限制回合：30
单挑：张飞VS徐晃/关羽VS夏侯惇
宝物库：遁甲天书，异文化之印，妖术之药
过关奖励：1500金

要点：本关敌人虽多，但城内地形结构复杂，敌人很难对我方一支部队围攻，因此只要全军集中推进即可。当我方队伍进入夏侯惇两格范围时，关羽突然出现，把夏侯惇斩死，刘备军占领了宛城。





终章二幕 中原的死斗

宛城陷落后，魏国受到沉重的打击，为此曹丕把兵力纠集在许昌，亲自迎接刘备军的到来。另一方面，偷袭关中的别动队在阳平关也开始行动，进攻陈仓。
注：若在前面没有派出别动队，则直接跳过本关。

陈仓之战
胜利条件：击败郝昭
限制回合：30
单挑：马超VS张获/马超VS程德/马超VS高仓/魏延VS郝昭
宝物库：六韬，三略，大业火之书
过关奖励：1600金

要点：本关比较麻烦的是别动队的人选是固定的，糜竺、糜芳、刘封一定要出战，若前面的战斗没有帮他们练级的话，基本可以弃之不顾。另外本关与下一关是连续作战，因此要



保留实力，三名异民族可以通过马超说得加入我方。当我方任何一名队伍接触姜维，则姜维也会加入，为我方增添实力，接着再向敌人的大队进攻，攻入陈仓后，别动队立刻又向长安前进。

长安之战
胜利条件：击败曹真
限制回合：60
单挑：赵云VS张郃
宝物库：救命药
过关奖励：1600金

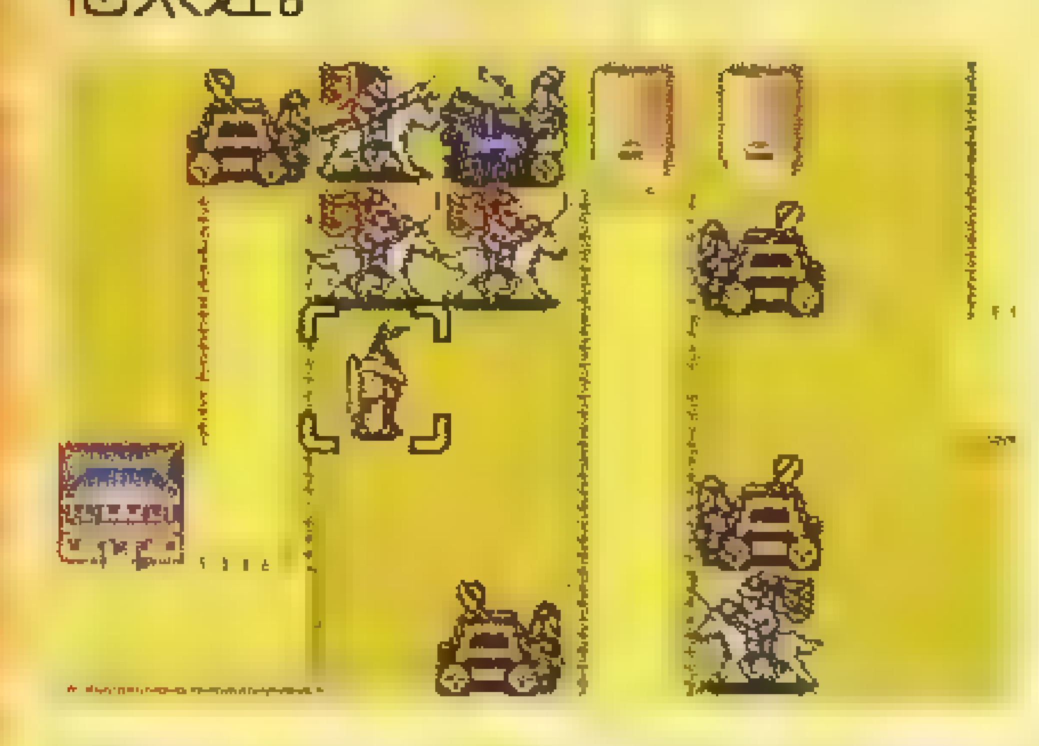
要点：本关是上一关的延续，城门口有四辆战车部队封锁，因此先用庞统的落雷消耗他们的兵力，再集中消灭一个人，并立刻把缺口占据。突破第一道防线后，尽快派一名队伍接触徐庶，他会加入我方，张郃就用赵云消灭，剩下的敌人就容易对付了。

占领了长安的蜀军继续前进到达洛阳，而在宛城的主力军接到别动队的捷报后，立刻出兵许昌，与别动队合流，出阵前在宛城多买点恢复策略值的药，后面将有连场苦战。

许昌之战I、II
胜利条件：1、刘备到达城最深处的城门；2、击败司马懿
限制回合：40
单挑：关羽VS张辽
宝物库：玉玺
过关奖励：1600金

要点：本战别动队的将领可以选择使用了，队伍被分成两批，而城内布置有相当多的敌方发石机，骑兵要小心不要

被集中攻击。一定要用关羽说得张辽，因为许昌之战过后黄忠和严颜会阵亡，张辽可填补战车的空白。另外小心杨修的白龙计，一定几率会使我方一个部队即死，因此刘备不要靠他太近。



到达城门后，严颜和黄忠出现打开城门，然而被埋伏在城门两侧的敌兵杀害。首先要对付的是挡在门内的三辆发石机，用落雷尽情轰吧。最后要注意的是三名敌方的妖术师，任何人都不能承受三次落雷攻击，因此最好能先进入其中一个移动后能使用落雷的范围，合力消灭他后，其余两名再一拥而上即可。胜利后司马懿撤退到邺城，刘备军占领了许昌。



终章终幕　蜀魏最终决战

曹丕在邺城把所有兵马集合在一起，准备负隅顽抗，身负光复汉室重任的刘备重新整顿兵马，与曹军作最后的决战，出阵前在许昌多买点恢复兵力、策略值的药，后面将有连续三场苦战。

邺城之战I

胜利条件：击败曹丕
限制回合：40
单挑：张苞VS曹璋/关兴VS曹植
宝物库：霸者之剑，救命药

要点：第一战，敌方骑兵部队会直接向我方涌来，因此只要我方站在山间的位置一字排开，敌人就只能攻击我方一支队伍，把骑兵队伍消灭后，分两队通过两边的小桥往中间来击敌人。上方隔着围栏的发石机用计策消灭，再从中间进攻，利用兵营充分恢复后再给曹丕最后一击。

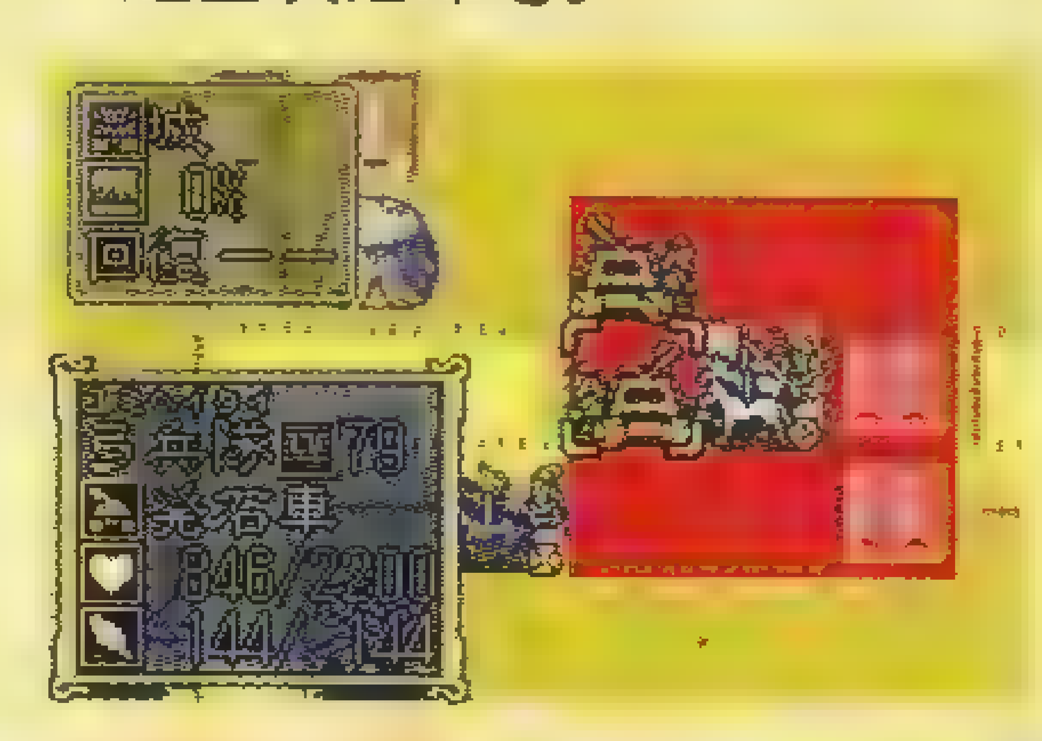


曹丕被击败后，刚想投降，突然司马懿出现，把曹丕杀死，自己撤回邺城，于是刘备军进一步向邺城内进攻。

邺城之战II

胜利条件：击败司马懿
限制回合：40
宝物库：汉方药，仙术之药，米，水之力

要点：一进城，司马懿在城内放火，并把城门关上，欲与刘备军同归于尽，敌我双方全体兵力减半，我方队伍被分成三队，必须迅速回复。右侧的防御较薄弱，可以放心往前，而中路防守严密，可以用落雷集中攻击，兵力减半的敌人很难抵挡得住。左侧骑兵较多，要小心前进，抢占了中间的营寨后要小心司马昭、司马师的突袭，司马懿不会出击，最后一起围攻他即可。



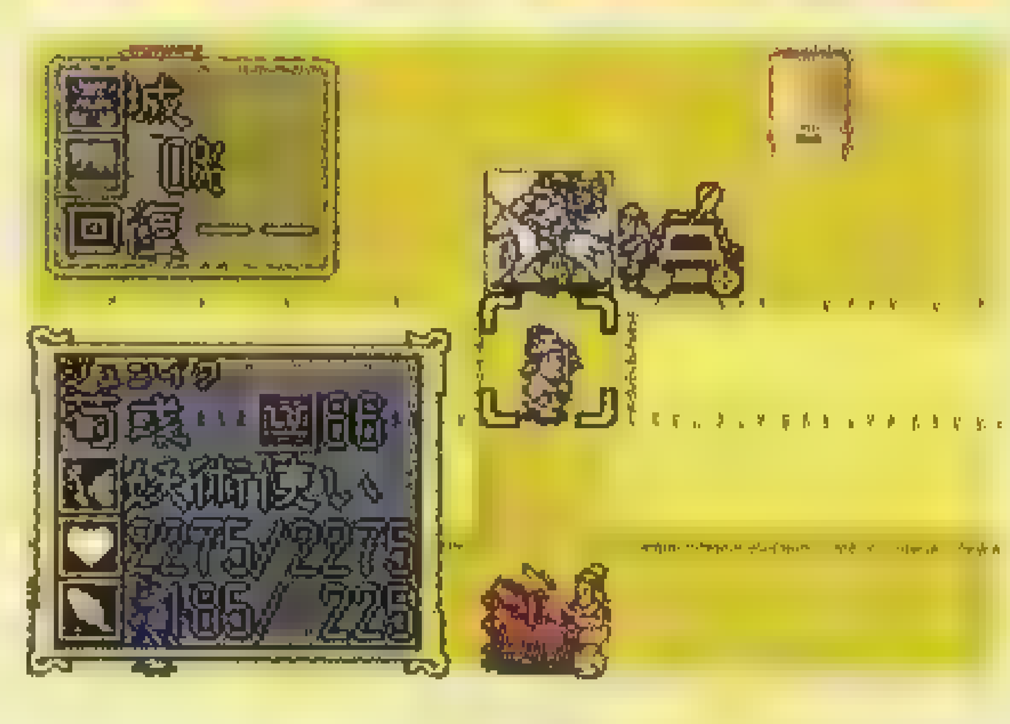
击倒司马懿后，已经死去的曹操居然出现在刘备面前……并说在邺城深处等着刘备前来。

邺城之战III

胜利条件：击败曹操
限制回合：50
单挑：赵云VS李典/张飞VS许褚/马超VS乐进

要点：最后一战了，把所有的实力都展现出来吧，敌人分布相当分散，可以说已经无法阻止刘备军前进的步伐了。不过城内的火会继续蔓延，不断把道路给吞噬，因此要争取时间，最后算准三名妖术师的落雷范围，尽量在一回合内解决两个，否则曹操的特有技能“天赋”会让你大吃苦头。





曹操彻底倒下了，刘备把献帝迎入洛阳，自董卓暴乱以来，经过三十四年的战乱后，天下终于恢复了和平，达成宿愿的刘备不禁回忆起当初桃园结义之誓，究竟刘备今后的命运如何，就留给历史作见证了。

民を苦しめた戦乱の世は
幕を下ろし、漢王朝は
これより長く平和な時代を
迎えるのである。

SABURO JINGUJI 10th Anniversary

探偵 神宮寺三郎

白い影の少女

MMV	AVG	64M
2005.01.27	5040日元	1人用

GBA

侦探 神宫寺三郎 白影少女

文/转生之炎 责编/雪人

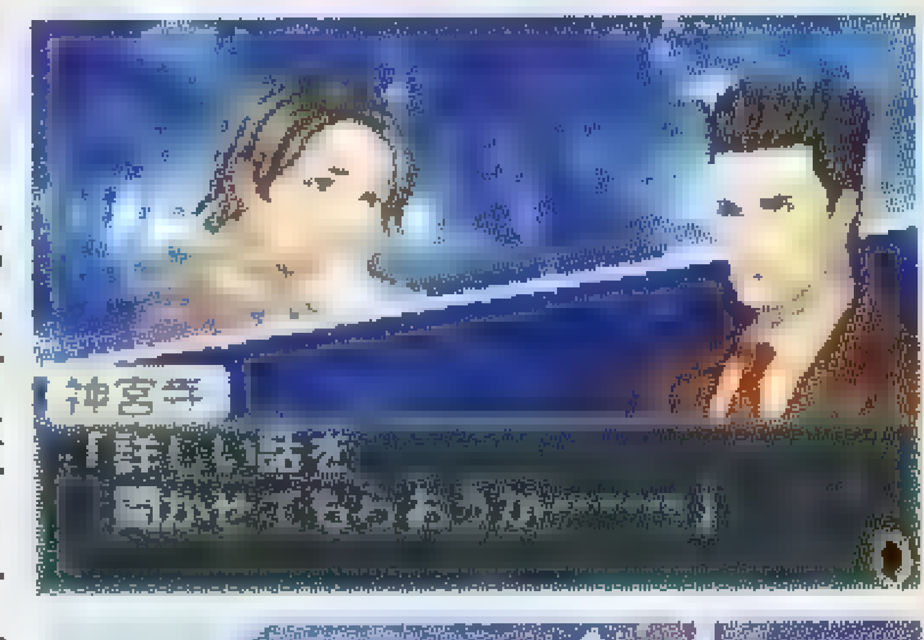
游戏剧情篇

接上期

洋子建议我先到西新宿8丁目调查。没想到在这里撞见了贵之和知也，惟独没有见到美玲，看起来贵之好像隐瞒了什么东西，不愿和我们多说就离开了（选择"隐……事……"）。在繁华街的剧场前见到了美玲，奇怪的是，一向和善的美玲也是一副拒人千里之外的样子。看看天色已黑，我和洋子还是打算先找到安田德子。在中央公园兜了一大圈后（每个地方都要去几遍），终于在南侧找到了安田德子，看来她果然知道一些关于孩子的事，不过我刚问到节骨眼上，她就神色慌张地逃走了。看看还有时间，我决定继续调查黑衣男子的事， 在中央公园四处打听，最后在一名叫做"下田"的人那里打听到那个黑衣男子也在打听关于孩子的事情，但脾气非常暴躁，经常伤人。继续打听，最后在公园西侧碰到正在来回巡逻的荒川，又从他那里获得了一些新的情报：袭击公园流浪汉的是两个人，一个年轻的男人和一个上了年纪的男人。随后，我们打算再找安田德子打听一下，因为她知道得最多，但安田德子究竟到哪里去了呢？

回到中央公园门口，意外地遇见了中西，随便给他一件什么东西后，他告诉我安田德子住在西新宿8丁目。前往那里，在西新宿小学的附近又碰见了夜间调查的贵之三人组，不过他们拒绝告诉我任何情报。而且，找遍了西新宿也没有发现德子的家。想不出更好办法的我和洋子决定再回中央公园调查一番。

在中央公园门遇见了仍在徘徊的德子，该用怎样的话来引出线索呢，先向他打听"奇怪男子的事"让德子放下警惕，不过德子却说她并不知道年轻男子的真实目的。我告诉他，那个行为粗暴的男人是为孩子而来（选择"子供"），看到德子动摇了，我赶紧继续追问，向德子打听6年前在新宿西站失踪的孩子，德子推说并不知情，但我提出和德子要好的中西与这事有关，她不可能一无所知。然后，我告诉她，因为丢失了孩子，我的朋友亚希这6年来一直生活在深深的痛苦中，而我只是想帮助自己一个旧日的朋友找回孩子，减轻痛苦。





德子终于动摇了，并最终决定正面回答我的问题，

就在这时，德子的病却突然发作，我大声呼喊希望叫来救护车，但是夜已经深了，看时间紧急，我急忙抱起德子赶往最近的医院。



3月17日 西新宿综合医院 病房

病房里，德子的病情终于稳定下来，感谢我之余，德子终于说出了发生在6年前的事：那时候，她和中西一起在新宿西站流浪，偶尔盗窃（选择"……荒……"），有一天，德子在火车站的己方物品间里看到了一个婴儿，看到孩子像天使般可爱的面孔，仿佛是上天赐予的礼物，喜爱至极的德子明知道孩子的亲人可能返回寻找孩子，但还是抱走了他打算自己养育。选择"孩子的居所"打听，德子告诉我们，孩子现在就住在西新宿小学的一处废墟里，名字叫做"悠子"，也就是我们说的幽灵……

西新宿8丁目 上午11时

贵之三人竟然找到了悠子，而且玩得十分开心……



神宫寺侦探事务所 上午11时38分

回去整理了一下情报，继续出门调查。

アルタ前 下午1时10分

贵之三人组依旧和悠子玩得十分开心……

西新宿8丁目 下午2时20分

我和洋子来到德子所说的废墟所在地，继续探索……

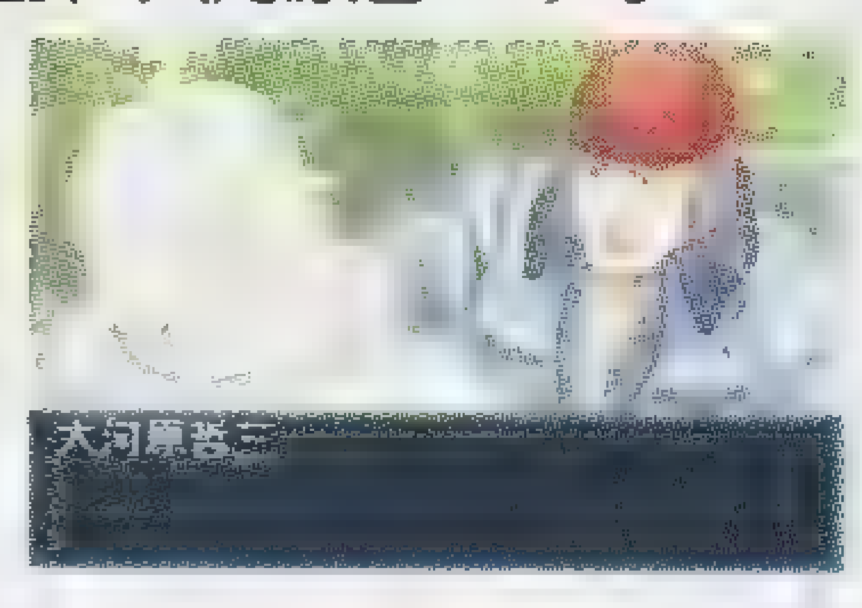
新宿中央公园入口 下午4时35分

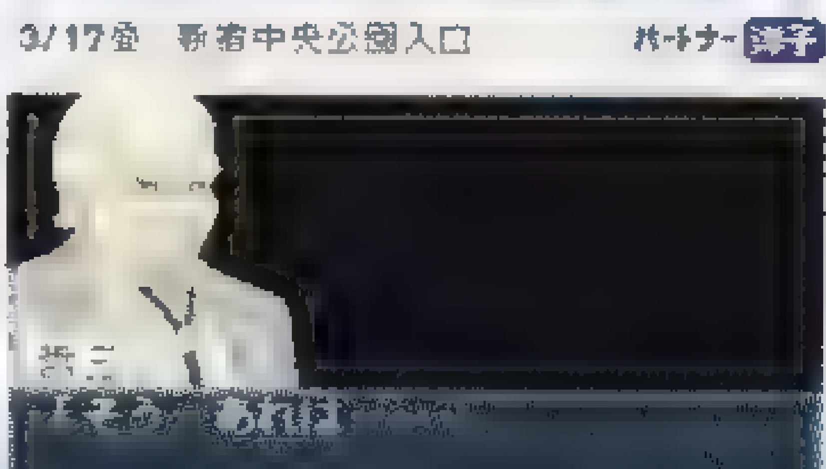
这次贵之三人组把悠子带到公园玩去了。

新宿中央公园任何 下午4时45分

不远处，中西好像和一个人争执起来了，赶紧赶过去，原来那名"上了年纪的奇怪男子"竟然是哲三！赶紧向前田解释哲三并不是在公园里胡乱伤人的那名怪异男子（选择"犯人是其他人"），因为传闻中还有一名年轻的男子，伤人的是他才对。但威胁公园里的流浪汉并打听孩子消息的却是哲三！（选择"大河原哲三"）。

哲三终于告诉我，有一天，他夜晚在公园徘徊时，突然碰见一名小孩，小孩和哲司异常相近的面貌让哲三十分吃惊，此后，他就魂不守舍地跑到公园来寻找这名小孩，而我则告诉他，这个小孩子正是"亚希和哲司的孩子"。



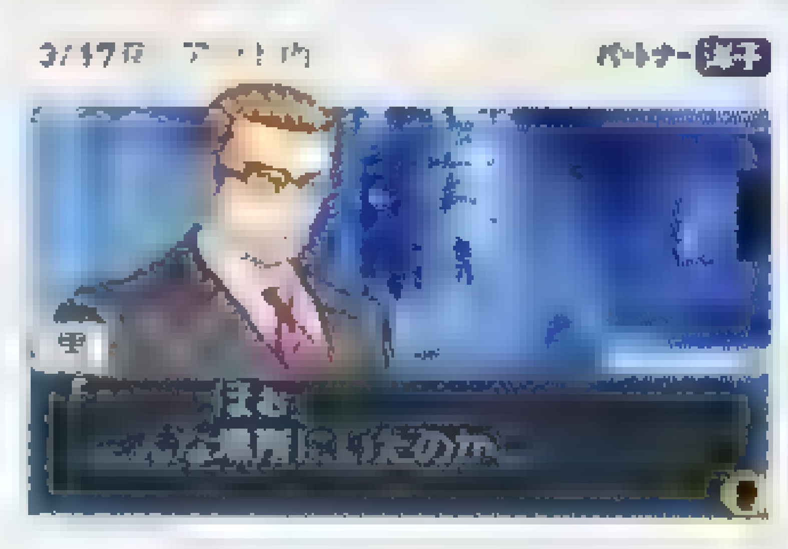


过去的事自然可以坐下来慢慢谈，现在的当务之急则是找到孩子，知道孩子所在地的人只有中西（选择"呼喊中西"），正当我们打算分两路前往德子家寻找悠子时，中西却告诉我们悠子现在正和贵之三人组一道玩耍，据我推断，贵之三人和悠子最有可能的所在地就是"德子的家"。

将哲三和中西留在公园内，我和洋子马上赶去德子的家。

德子的家 下午5时58分

贵之一行人正在悠子的家中聊天玩耍，感到什么都新鲜，正当贵之几人准备告辞时，一名不速之客突然到来，看样子是来带走悠子的。反应灵敏的贵之立刻抓起悠子逃了出去。



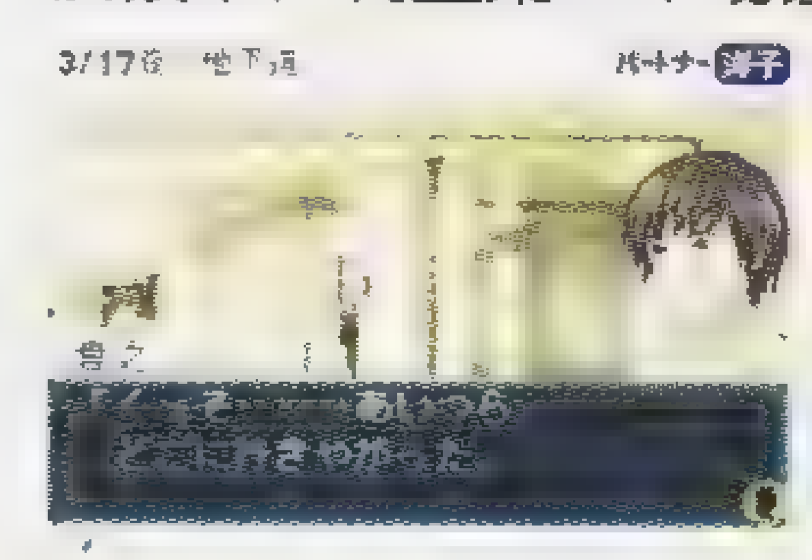


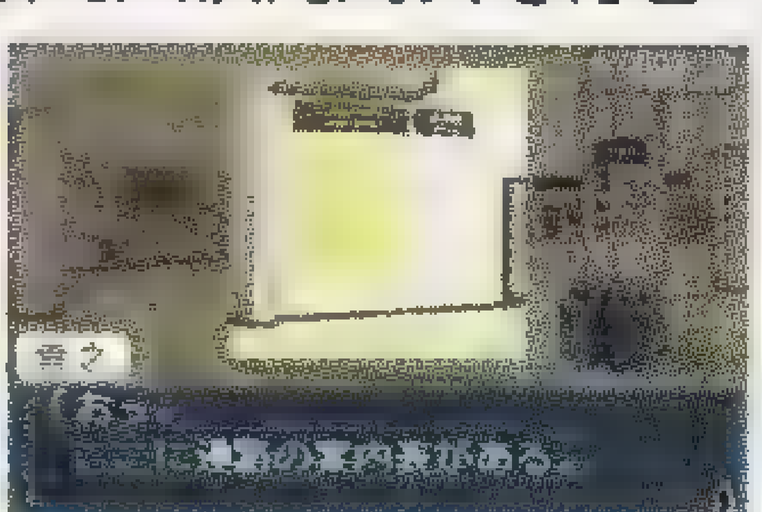
新宿中央公园入口 下午6时15分

一无所获的我和洋子回到中央公园，中西建议我们再去德子的家找找看。德子家中，各种杂物和玩具散落一地，惟独不见人影，无奈之下，我和洋子决定先返回中央公园。

地下道 下午7时02分

贵之一行逃到了地下通道，在第一个场景找到一个投币式向导机，第二个场景地上拣到一枚银币，调查第三个场景的大铁门几次可将它

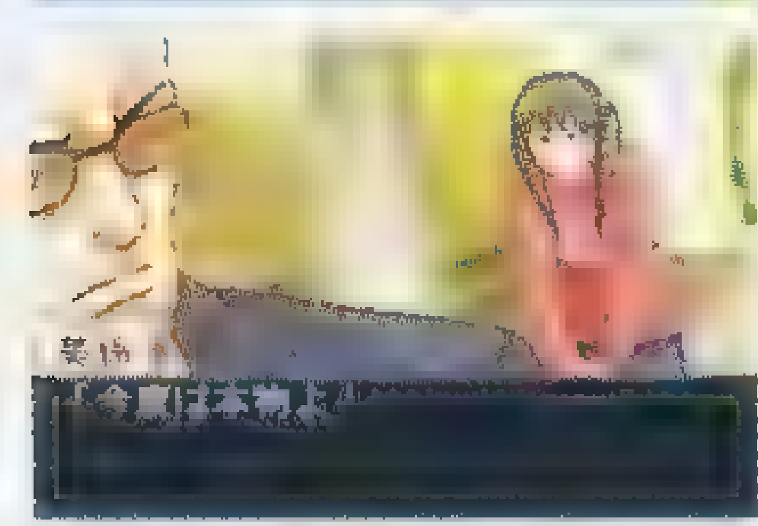
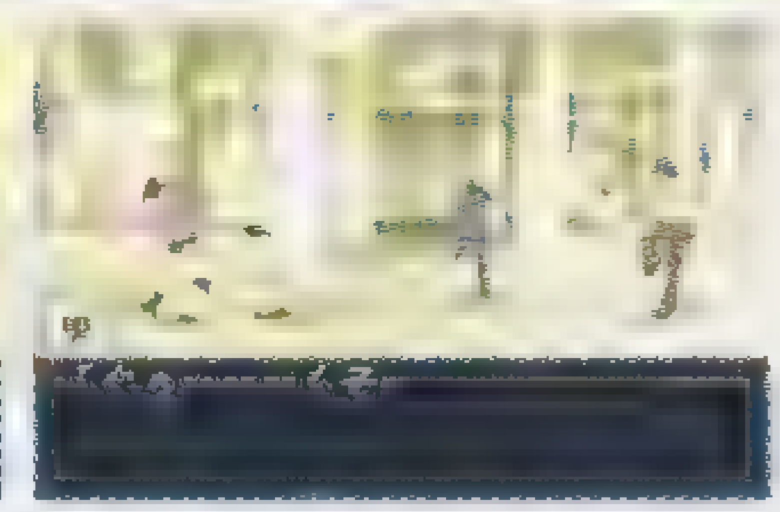




张凯	PSP目前的价格是天价，等它降下来后，总有一天我会入手的。
读者资料	13岁，男，404000，重庆市，兴趣：玩游戏

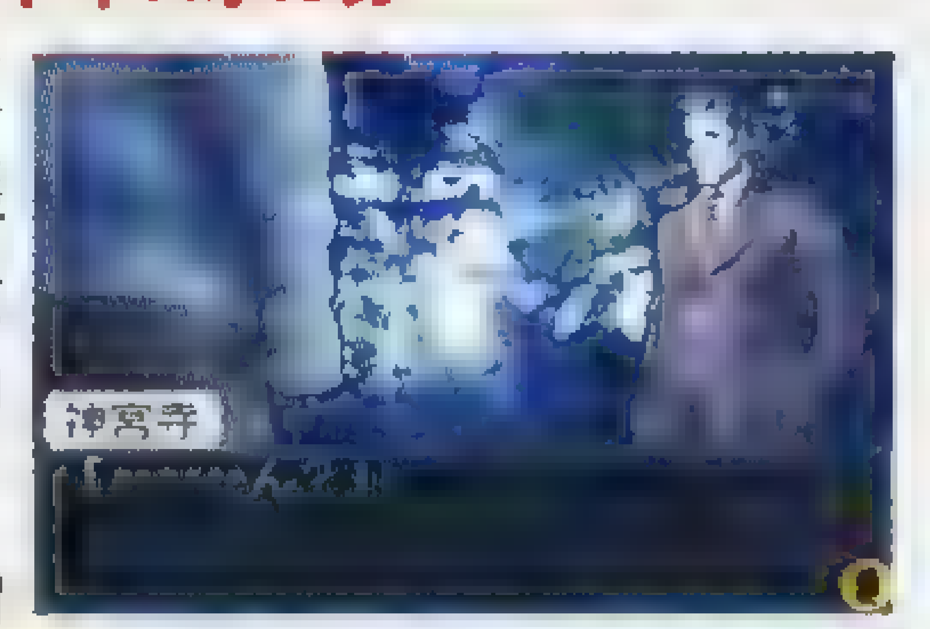


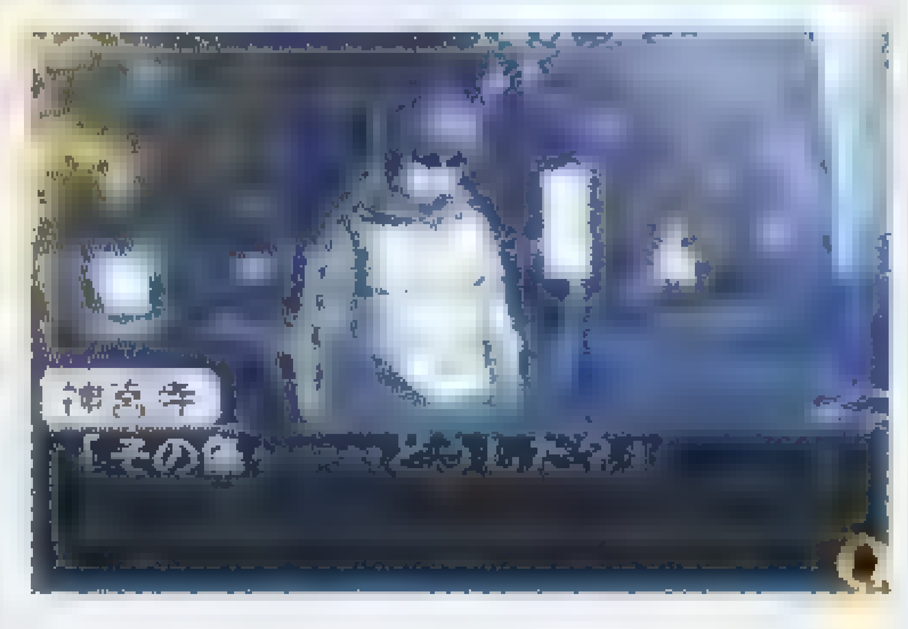


打开，第四个场景找到一根作为武器的钢管和一件背心。大家决心和敌人拼了，刚刚布置好每个人的任务，黑衣男子就追了上来，正当他炫耀自己的武力时，被处在身后的美玲打了一棒。大家立刻兵分三路四出逃散。

新宿中央公园入口 下午7时49分





正当我和哲三在公园中一筹莫展时，浑身是伤的贵之突然出现在我们眼前。

"借给我你的力量……悠子……悠子被抓了……一个穿黑衣服的男人……"贵之的声音里充满了疲惫和痛苦，我立刻安排哲三带贵之上医院，自己赶往美玲的所在地。

大河原家 下午8时05分

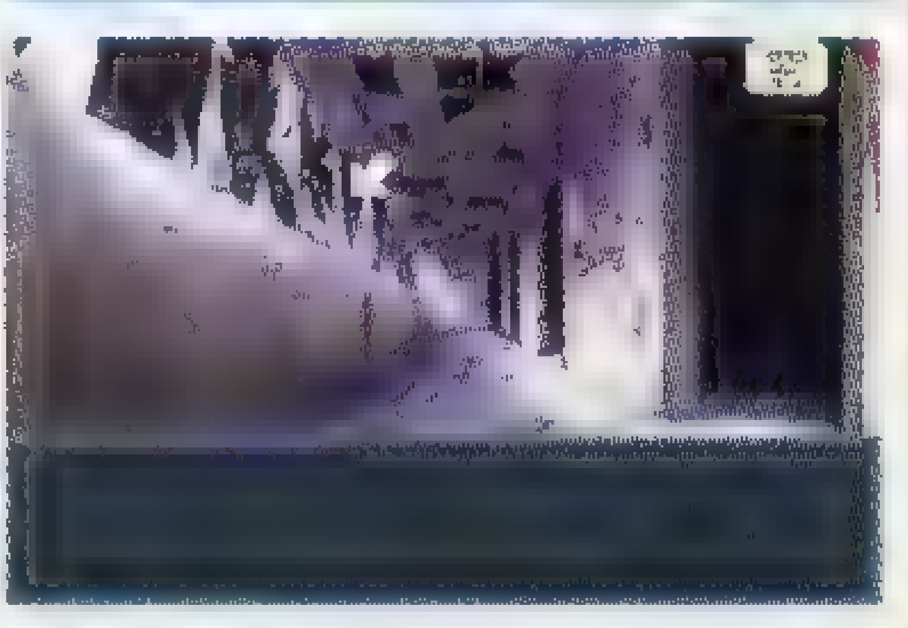
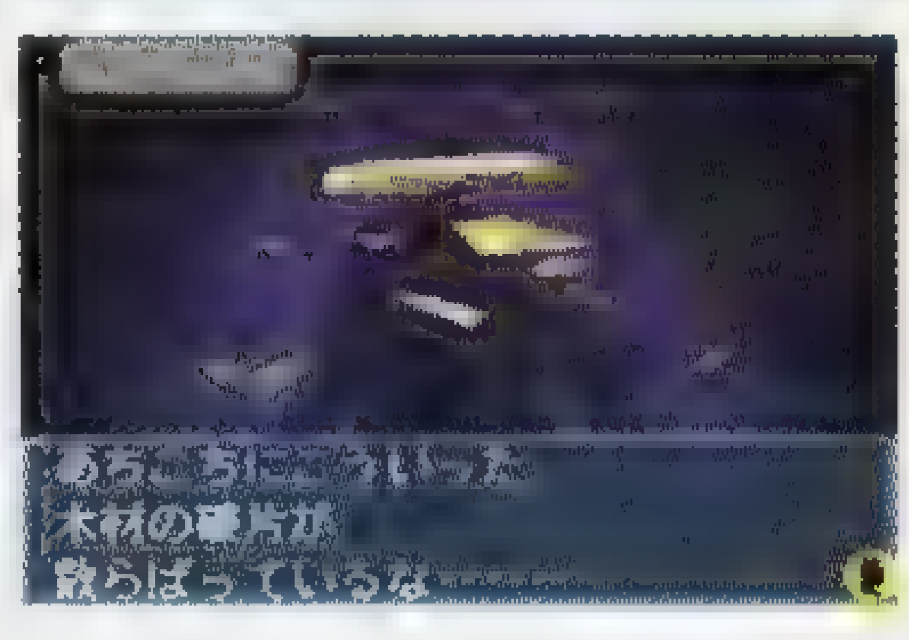
当春菜飞快赶到大河家时，礼子却告诉春菜，她已经将孩子送走了。




秘密基地 下午8时30分

原来悠子并没有被抓走，而是被美玲带到秘密的小屋了，这时美玲突然接到自己母亲要自己立刻回家的电话，从小没有感受过母爱的悠子对母亲这个词汇感到非常的诧异，正说着，知也也赶来和美玲会合了。正当三个人说话时，没有想到，黑衣男子已经悄悄潜入了他们的身后……



我和洋子来到贵之所说的地方，却没有见到人影，搜索周围，地上有杂乱的足迹和美玲掉落的电话。调查墙壁有一个小熊涂鸦，第二个场景地上找到一些奇怪的碎片。上二楼，调查最里面的房间，找到许多碎片。看来这里曾经经过一场激烈的打斗，而悠子很可能已经被人带走了。想起熊野曾经告诉我的话，遇到紧急情况则与他联络，看来是他派用场的时候了。我立刻电话联络熊野，在警方的插手下，终于调查出原来是礼子自己没有生育，而害怕悠子威胁到自己地位，打算派人将悠子送走，阻挠亚希找到自己的孩子，好在我和熊野也是经验丰富，终于在悠子被送走前一刻将悠解救了下来。

真相大白了，原来，那个劫持孩子的黑衣男子果然是被礼子所雇佣的侦探"北条隼人"所劫持，在熊野警官的帮助下，我们最终找回了亚希的孩子，看着自己的母亲，悠子竟然有些不敢相信。在深深感受到自己罪过后，大河原家人也决定善待亚希和她的孩子。



不管如何，这对于已在天国的哲司，是一个最好的交待了……

萧少华	虽然我们在五湖四海，彼此不曾见面，但我们却都有同一个爱好——游戏，愿它能缩短拥有同一个爱好的玩家们之间的距离。
读者资料	16岁，男，537100，广西贵港石羊塘房产楼1栋102号，兴趣：掌机、游戏、JAY



大金刚 摇摆之王

文编/天意

操作介绍

L键	使用左手，抓住东西时向左转，空中时可以向左飘，在地上是向左走。
R键	使用右手，抓住东西时向右转，空中时可以向右飘，在地上是向右走。
L+R	按住可蓄力，能撞坏东西和攻击敌人，在地上是起跳。
B键	消耗10个香蕉，加一格生命。
A键	爆气，消耗20个香蕉，速度、弹跳力增加，全身无敌。
方向键	只有左和右有用，和L、R的功能差不多，只是不能抓东西。

流程攻略

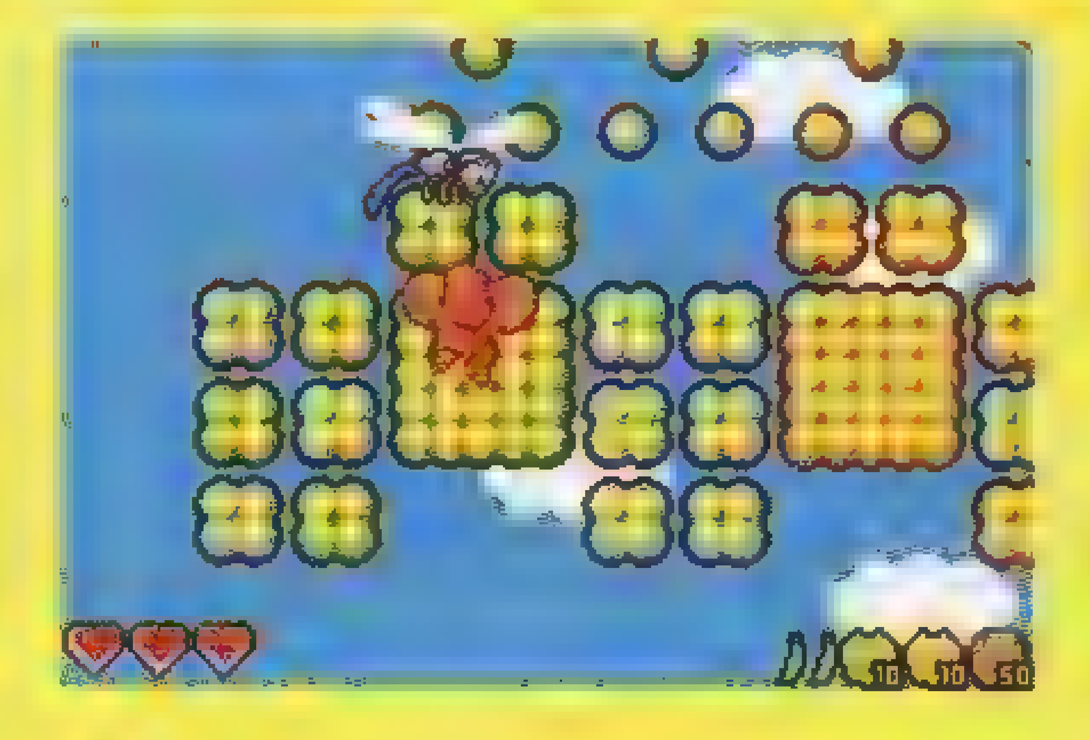


开始先是训练关，教一些基本操作，比较简单，在此不提了。

Jungle World

● Banana Bungalow

游戏的第一关，没有难度，水晶在这只蜻蜓身上，蓄力撞它就行了。



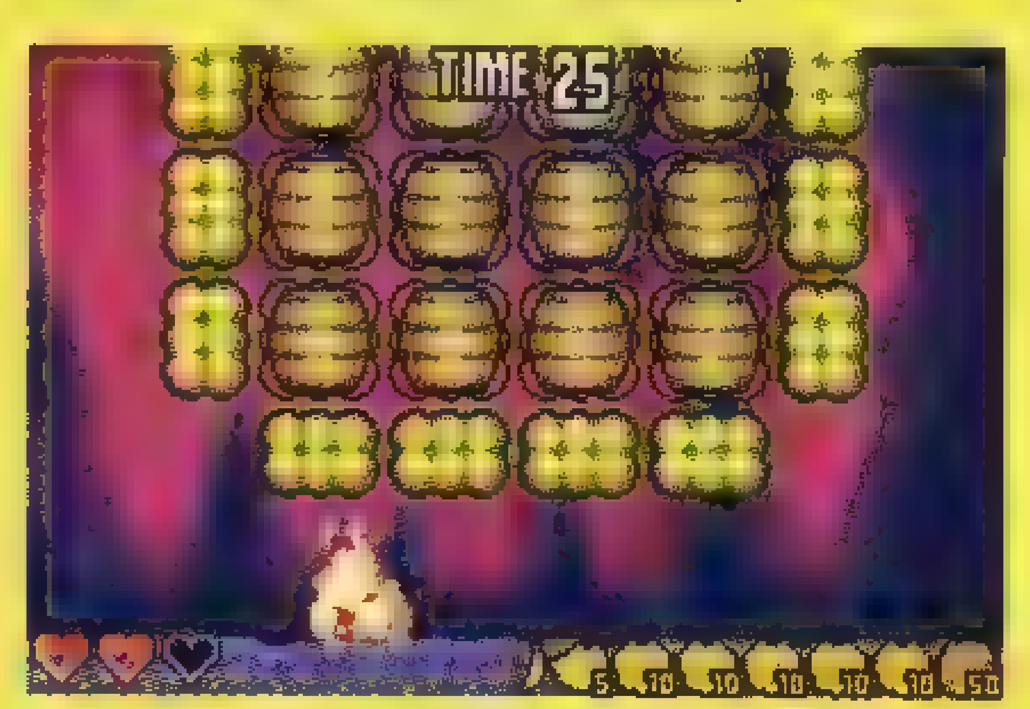
● Contraption Cave

双手握住两端，就可以拉下来，并出现可以抓的地方。



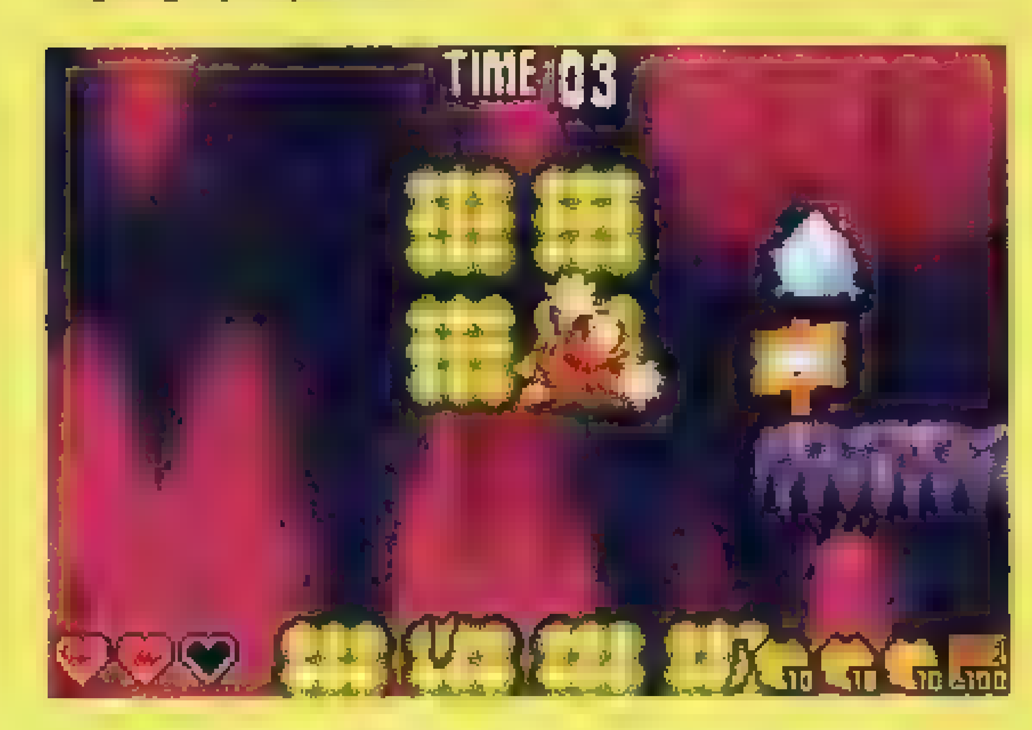


在有箭头的牌子处，蓄力起跳，拉开机关，会发现写着B的木桶，可进入奖励关。

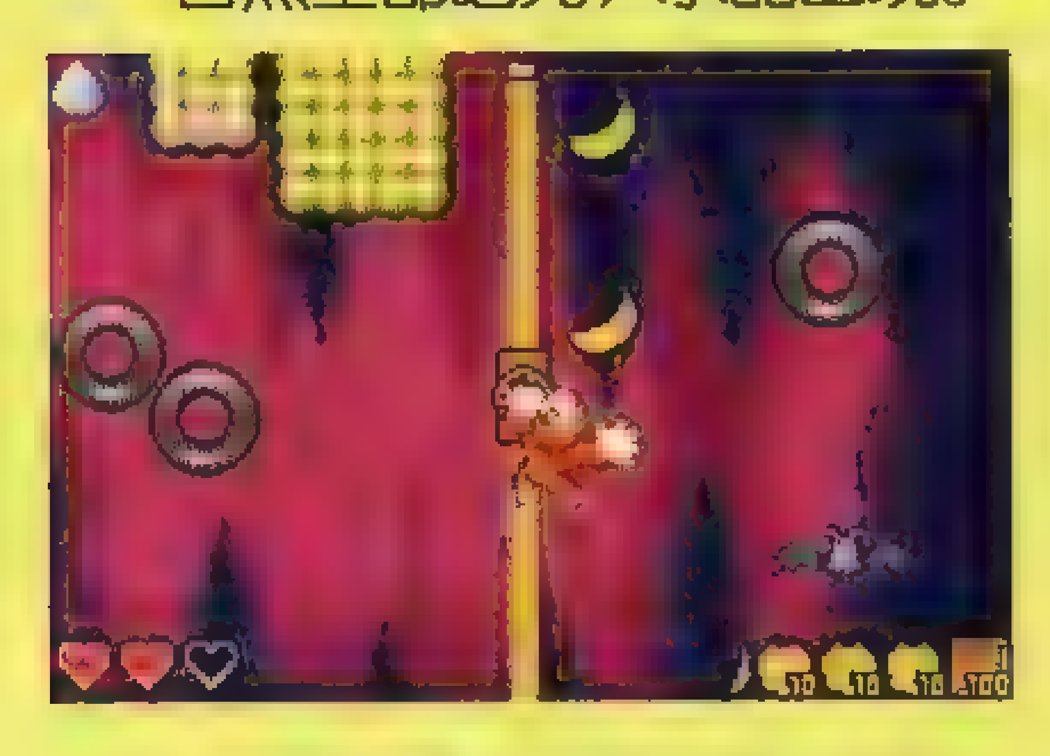


夏秋捷	奸商毕，市场一，电软悟，PG出，覆压大江南北，隔离天日，京都北构而西折，直走八荒。
读者资料	16岁，男，200237，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，兴趣：联机玩电子游戏

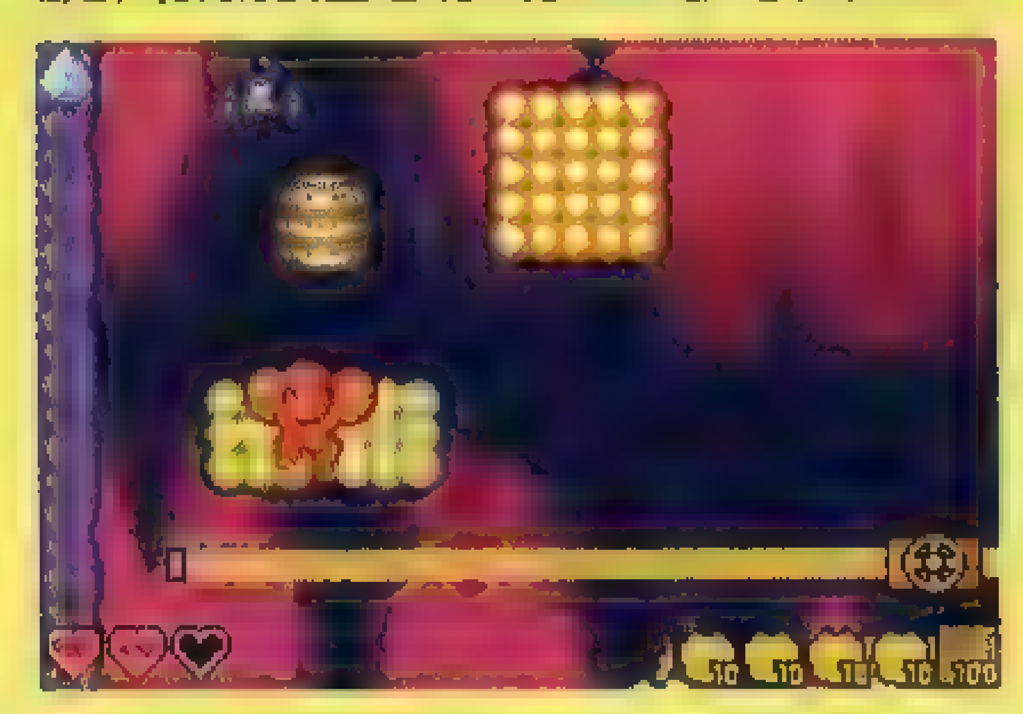
需要把所有的香蕉在规定时间内吃掉，香蕉都在木桶中，用20个香蕉爆一下，这样蓄力跳就可以把木桶穿破了，不然时间不够用。



香蕉全部吃完，水晶出现。



又出现新奇的东西了，抓住旋转就能让它移动，注意方向哦。

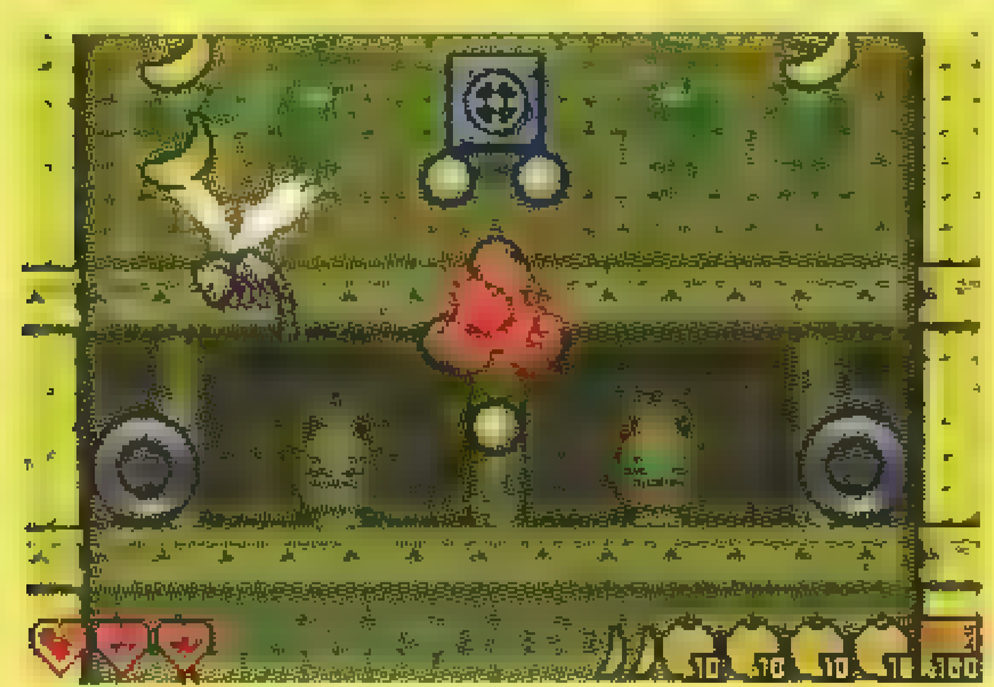


木桶中有一个铜牌，撞开后得到。

●**Puzzling Pyramid**

转动轮盘，使边上的握点转到合适的位置，爬上去。

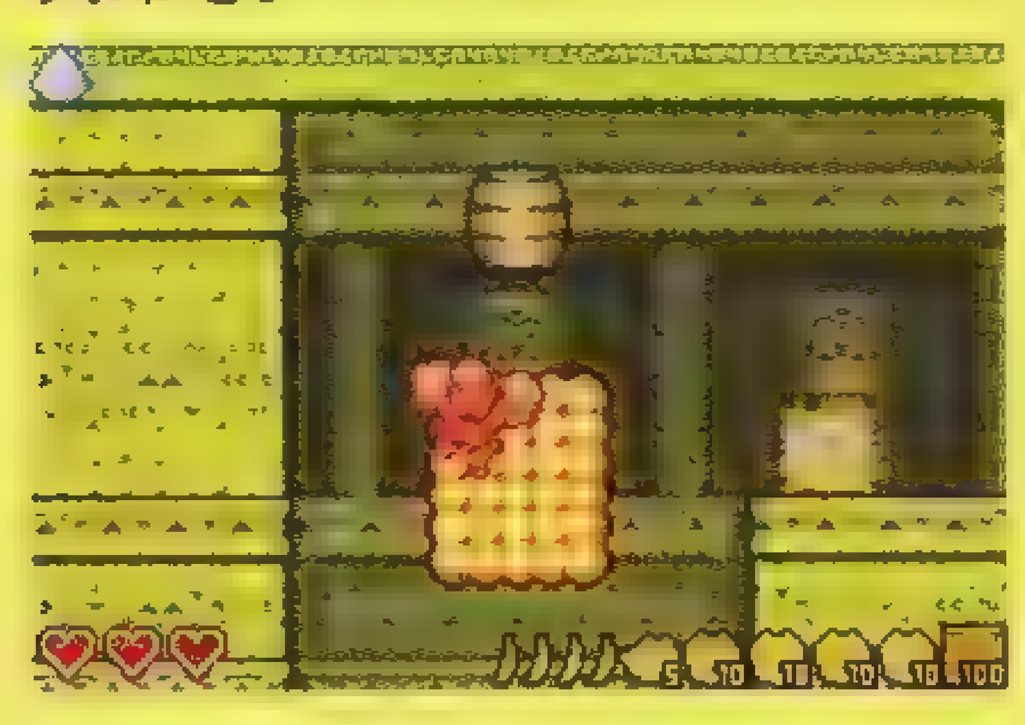




水晶在这只蜻蜓身上。

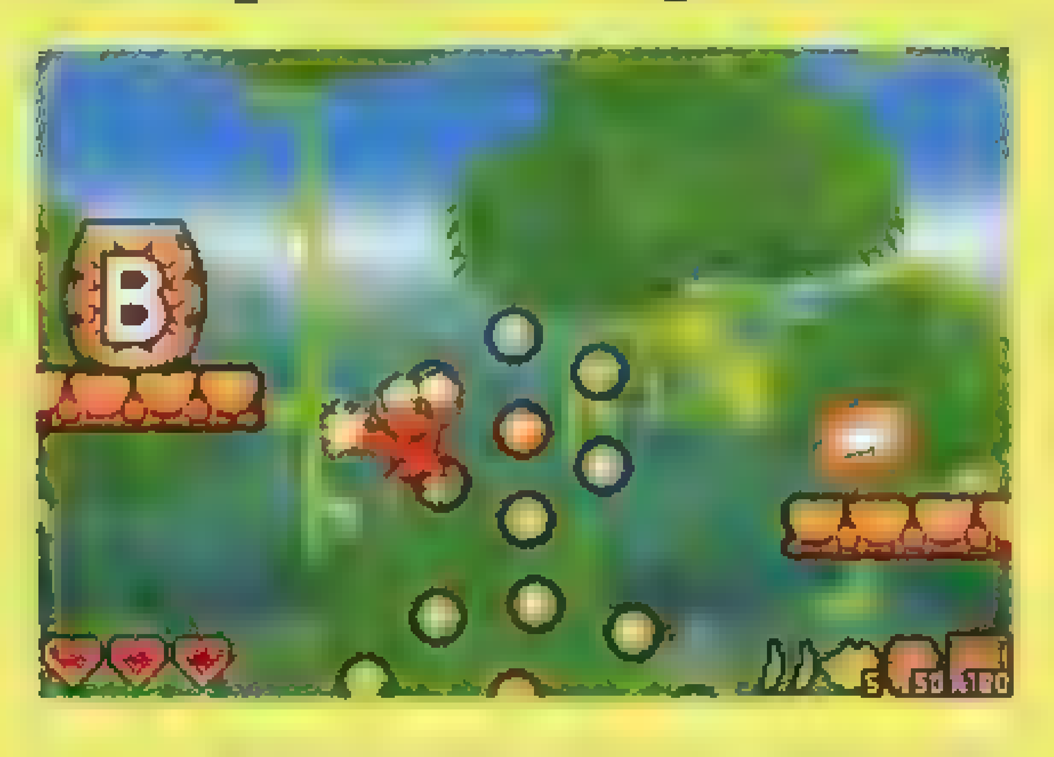


左手握住中心，右手去拉扳手，拉下去松开，扳手会自动回位，然后再拉……循环几次即可。



桶里面是银牌。

●**Tropical Treetops**



限制时间内吃完里面的香蕉可得到水晶。

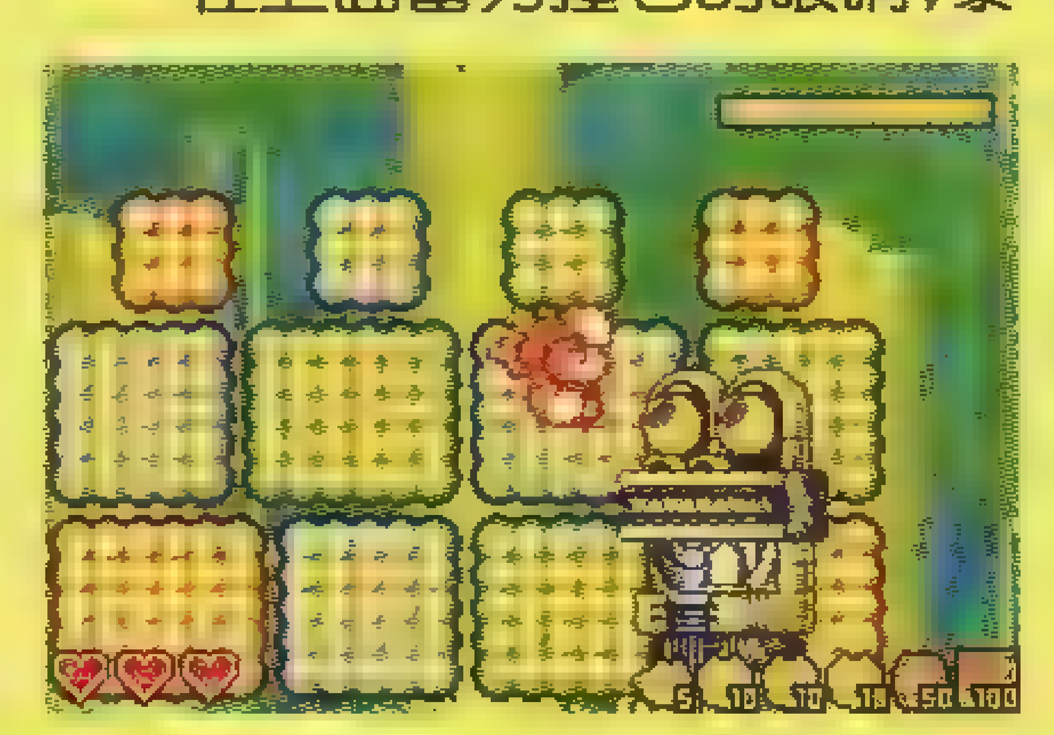


桶里面是铜牌。

●**Congazuma's Castle**

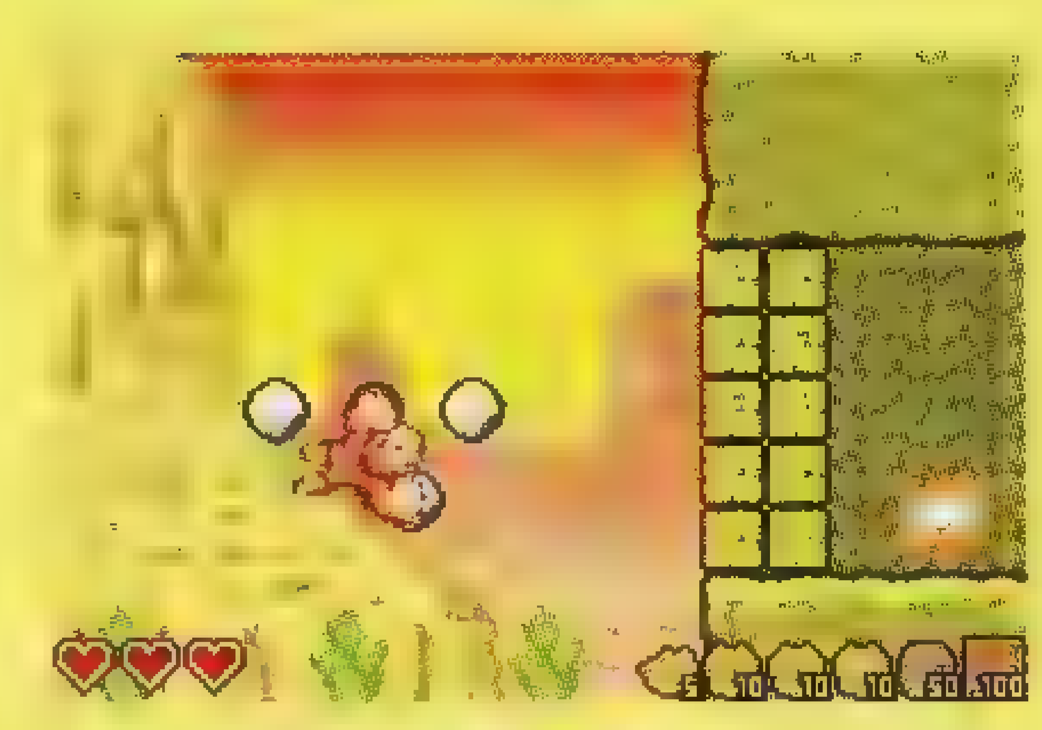
BOSS战

在上面蓄力撞它的眼睛，暴走的时候不能攻击它。打败BOSS后会得到一个金牌，并过关。



Wild West World

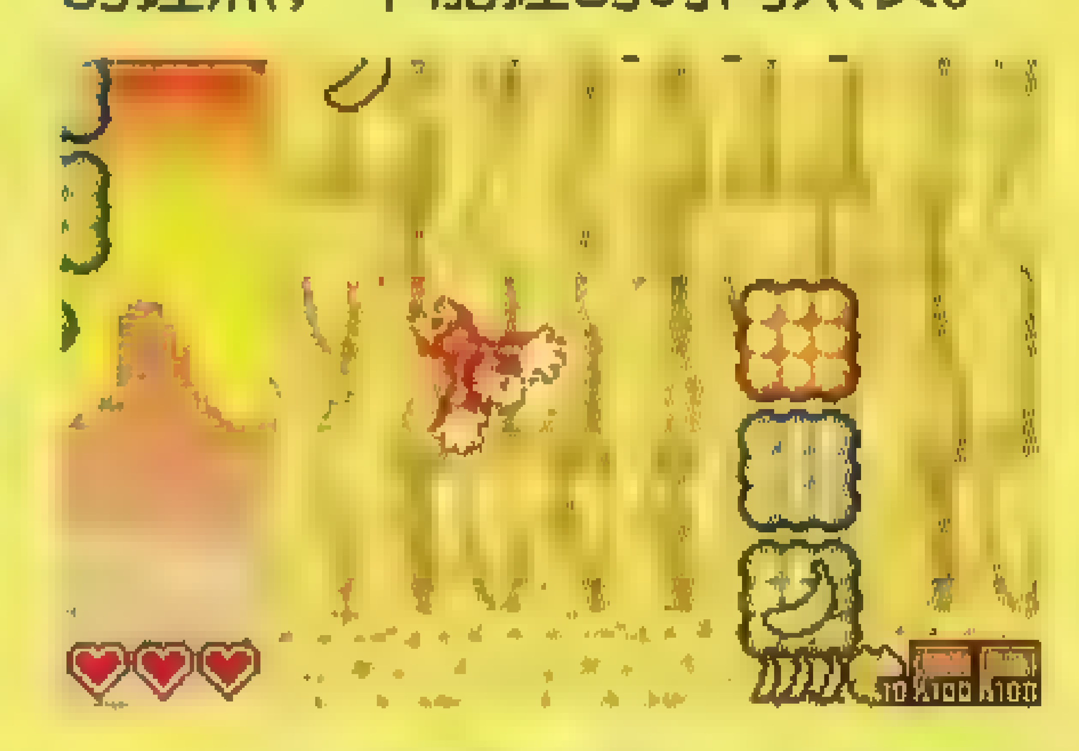
●**Necky's Canyon**



用石头把墙砸坏。



最好用石头把这里挡路的东西全清除干净。边上有坏掉的握点，不能握的时间太长。



从上面飘下来，下面还有东西要拿。



打破这个桶可以看到银牌，先别着急拿，先向右走。



赵鑫	游戏恒久远，掌机永流传。
读者资料	22岁，男，102614，北京大兴区劳教人员调度处，兴趣：GBA、动漫、电影

进到这个桶里能在天上飞，这回可以去拿银牌了。

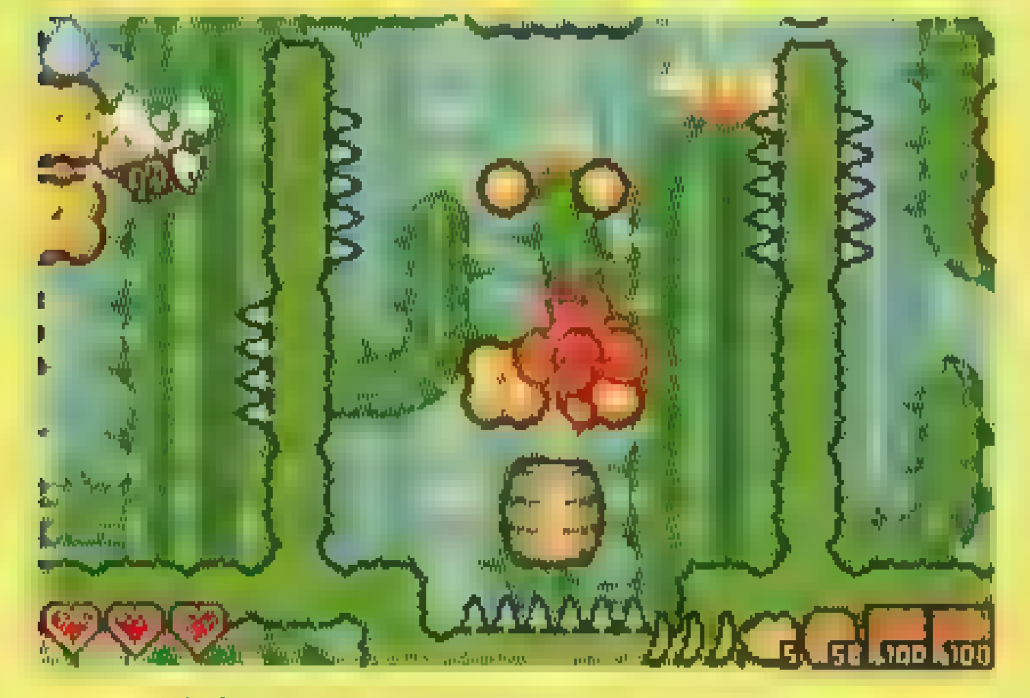


抓一块石头把桶打坏，水晶就在里面。

● **Cactus Woods**

在里面可得到水晶。



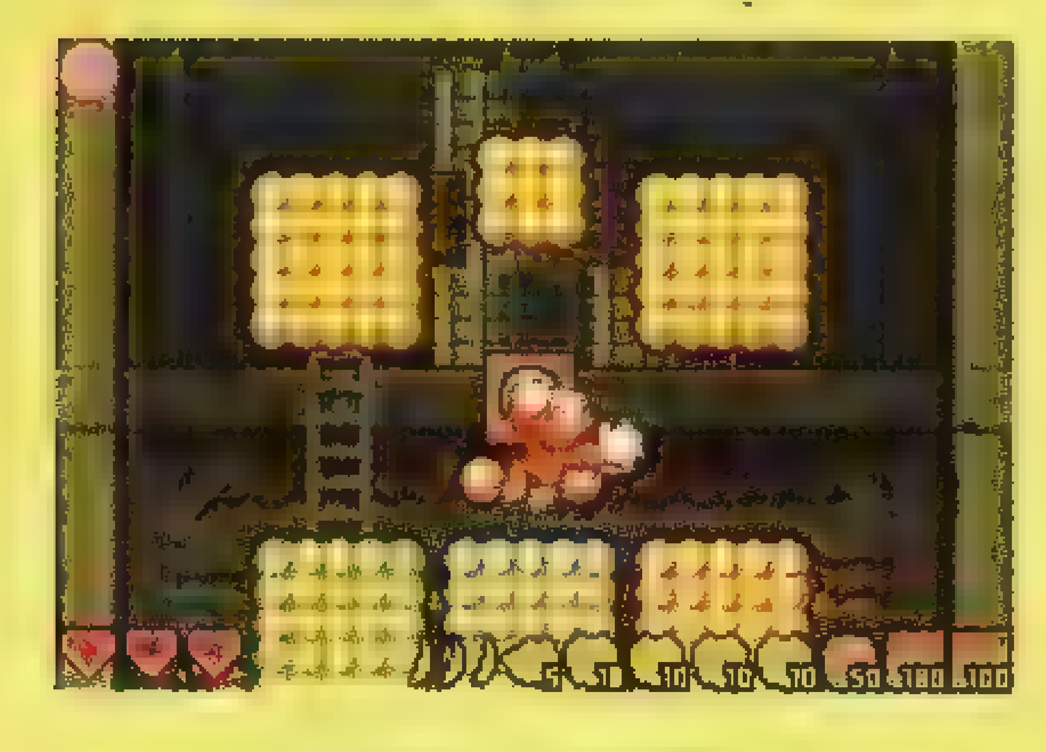


这里面是银牌。

● **Madcap Mine**



桶里面是铜牌。



这里要把中间最小的一块拉下来，才能进奖励关拿水晶。

● **Treacherous Twister**



这一关里不停的刮龙卷风，要注意风向。

水晶在唯一一个可以打破的木桶中，铜牌的位置也很明显。

● **Fire Necky's Nest BOSS战**



BOSS会吐火球，注意躲闪，用火球变成的石头攻击它。打败BOSS后会得到一个金牌。

Aqua World

● **Risky Reef**

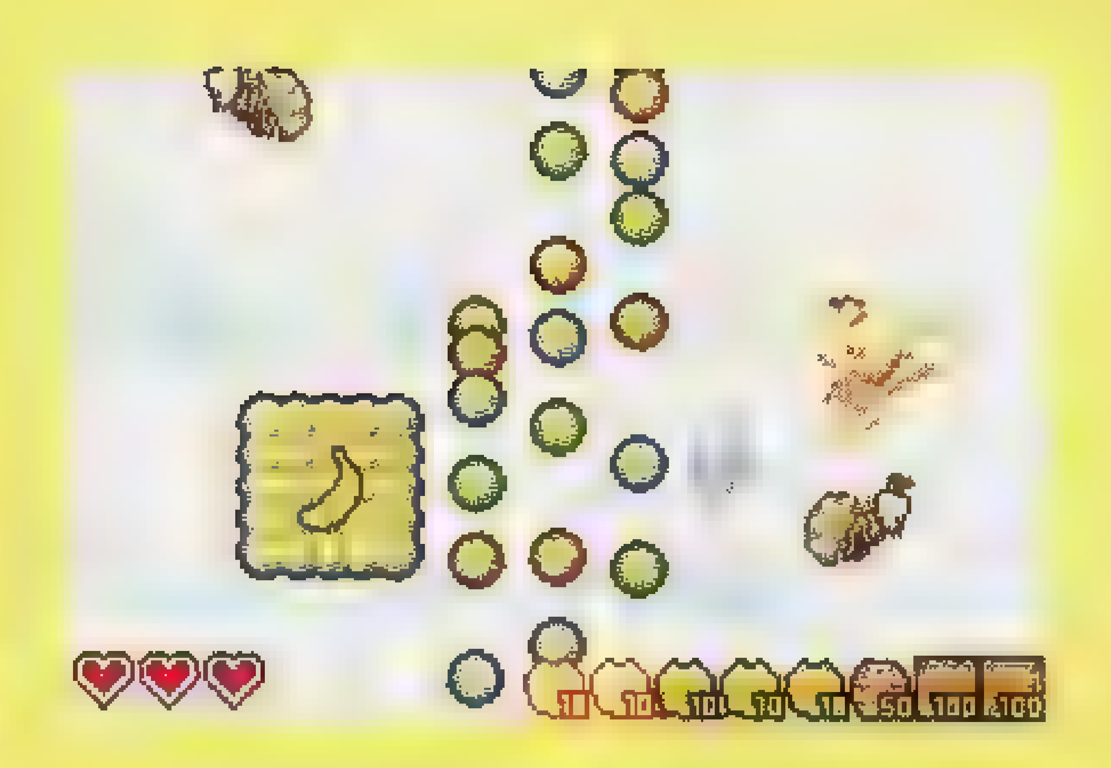


吃完里面的香蕉会得到宝石。



撞这个桶会出现隐藏的握点，上去之后桶里面有一个铜牌。

● **Lockjam Falls**

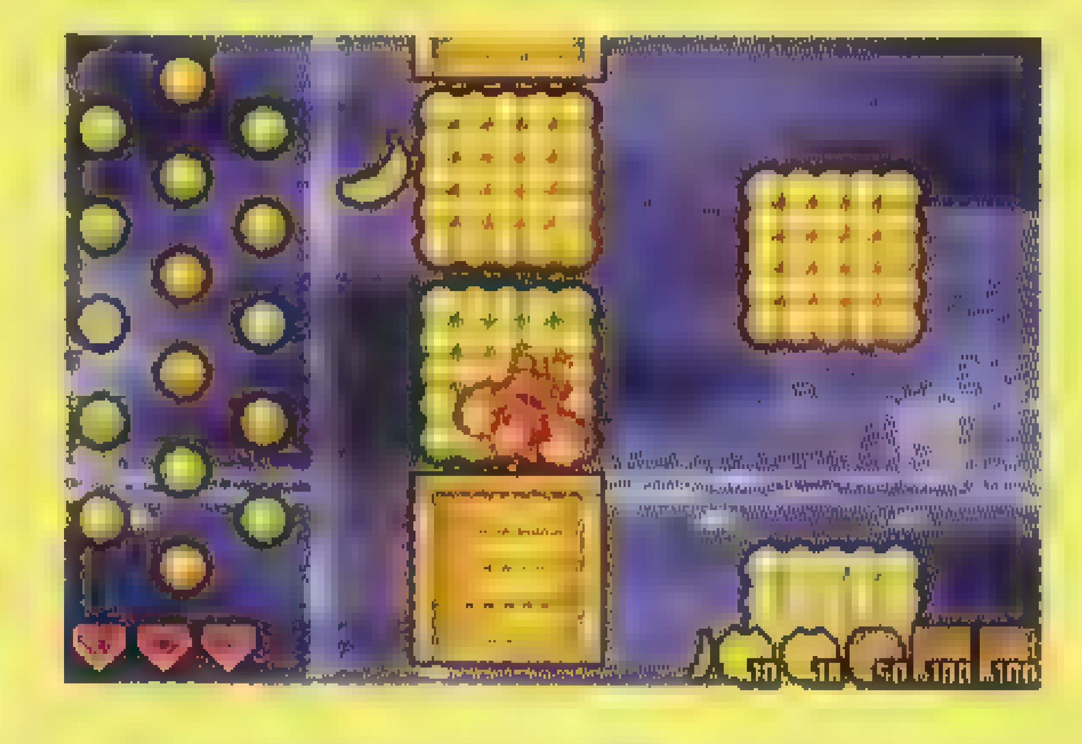


水晶在马蜂身上，由于边上的握点向下移动，蓄力撞过去有一定难度，不如直接爆一下气，可以十拿九稳。

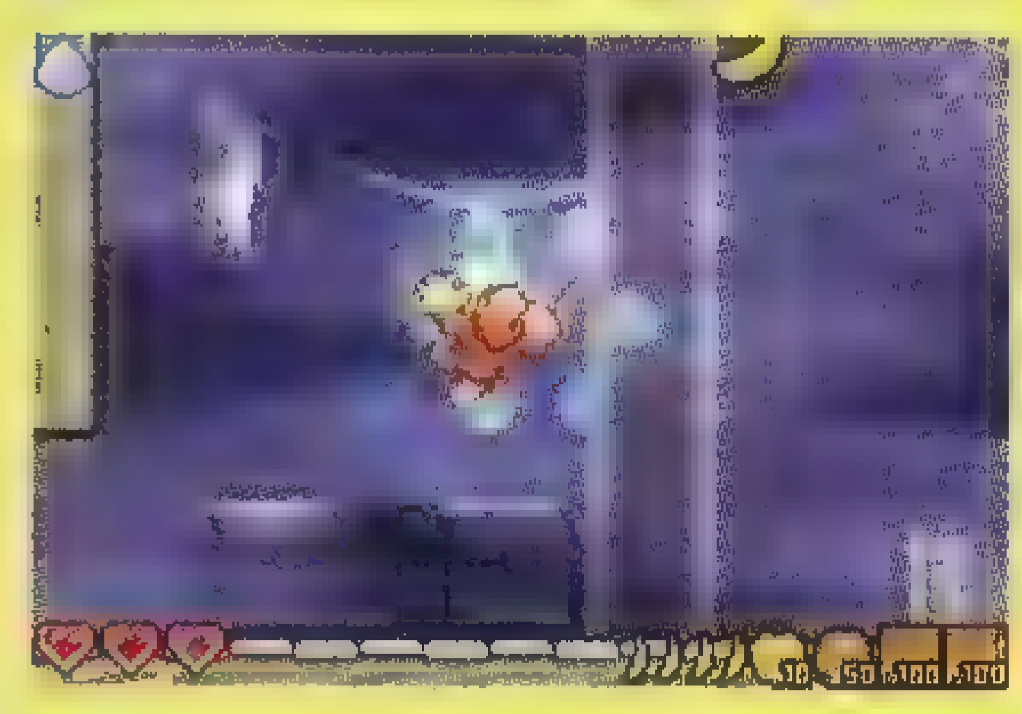


本关出现的转轮，顺着它旋转会把你荡得很高。利用这个转轮向上荡，上面有个木桶，里面是铜牌。

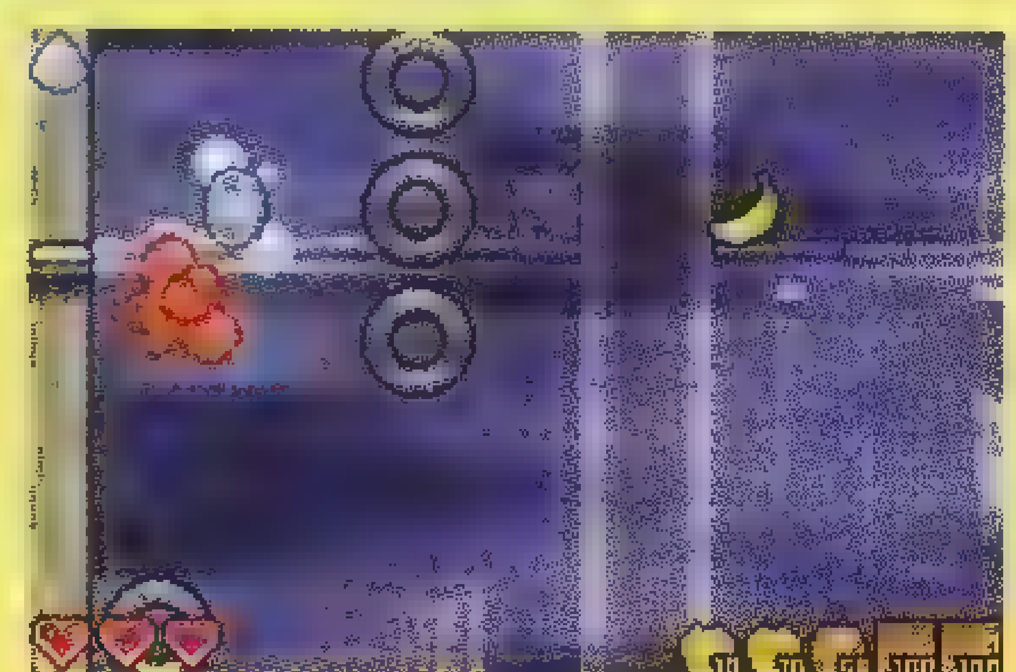
● **Ship of Souls**



水晶在这个箱子中，打坏即可。



抓住一个握点，这个握点边上的6个握点就会出现，剩下



周鸿志	掌机的魅力不在它的外形，而在它的游戏。
读者资料	11岁，男，550001，贵州贵阳八鸽岩路象山行居民社区6单元7楼，兴趣：现NDS、GBA、上网

的消失。

利用这种握点的特性，向左爬可以看到银牌。

● Kremling Kamp



奖励关里都是转轮，给了50秒的时间，注意荡的方向，完成后得到水晶。



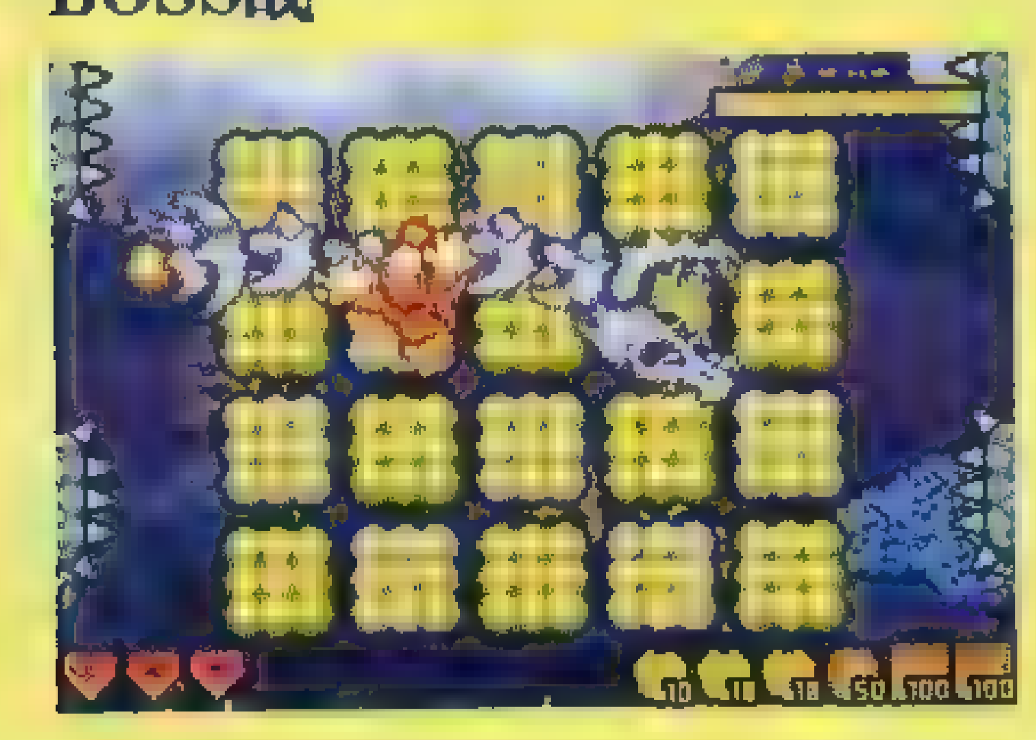
用石头把桶打开，隐藏的握点会出现。



银牌在两个刺球中间。

● Davy Bones'Locker

BOSS战



在它活动的时候要抓住它的尾部不太容易，可以用蓄力撞它（不要从正面撞），这样就好抓住它了。

抓住它后在有刺的地方狂甩。反复几次就可以打败它，胜利后会得到金牌。



Ice World

● Cold Cold Forest



新出现的木桶，按L、R可以调整方向，然后按住L+R蓄力后松开就可以像炮弹一样发射出去。

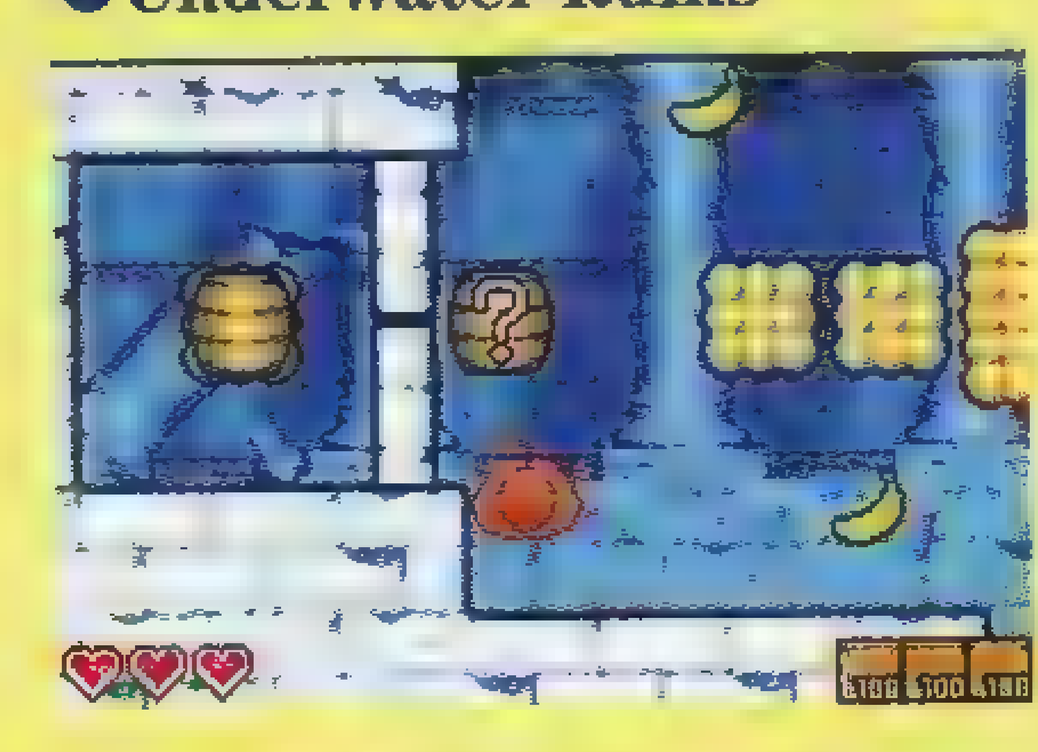


银牌在最上面一层的这个木桶里。

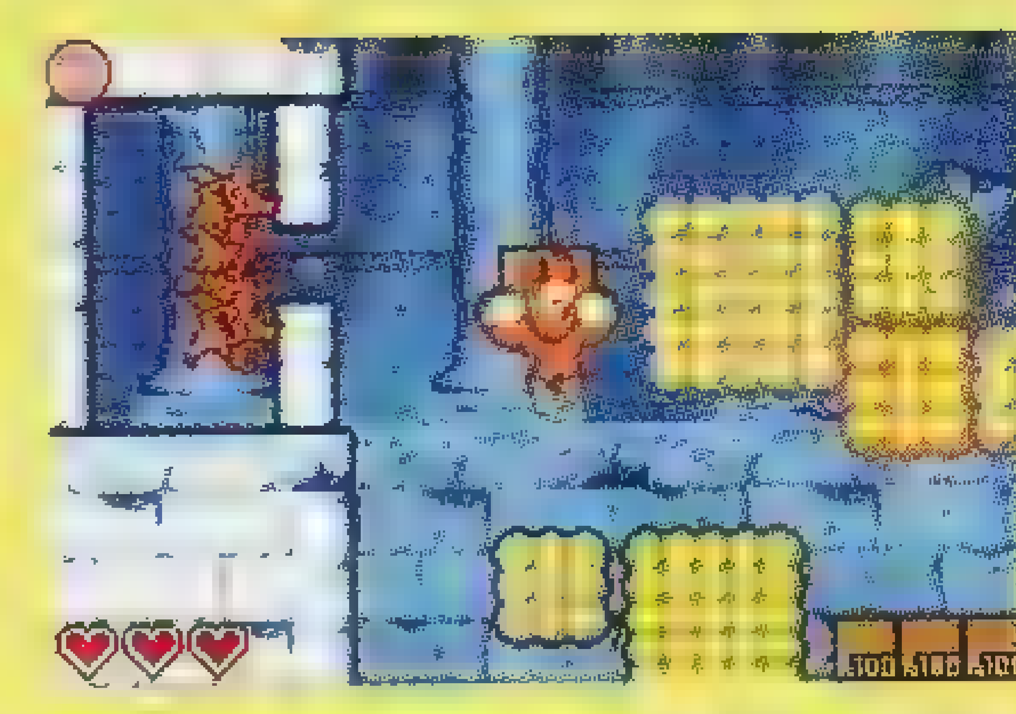


吃完里面的香蕉可得到水晶。

● Underwater Ruins

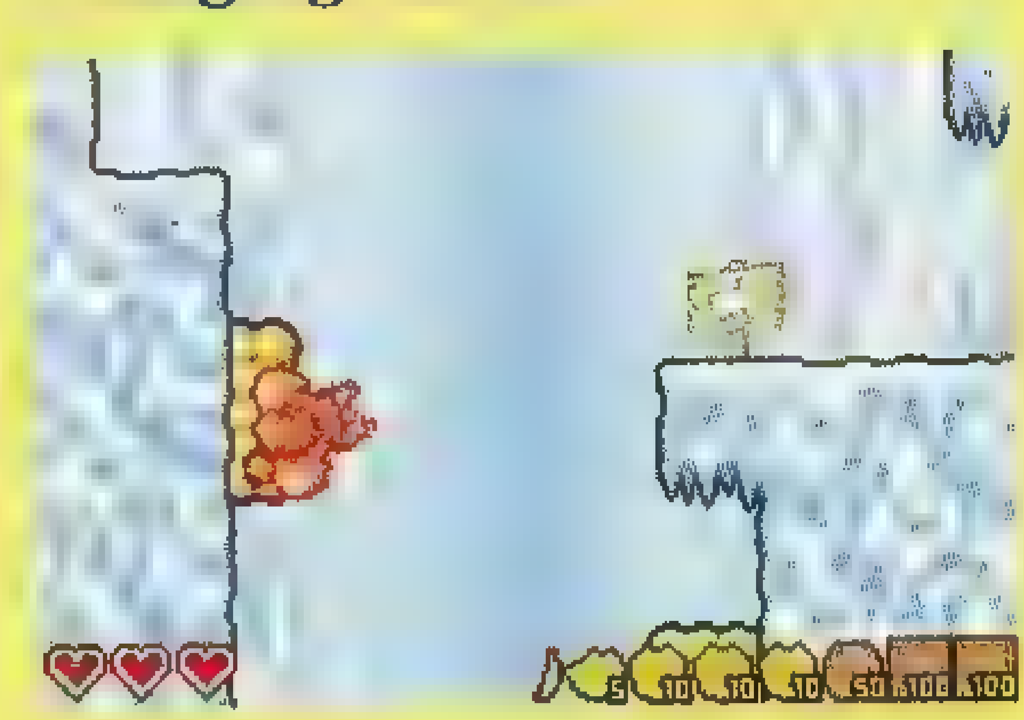


把桶撞开，挡着的墙会打开，里面的桶里是一枚铜牌。



拉下机关，水晶在这3只海星其中一只身上。

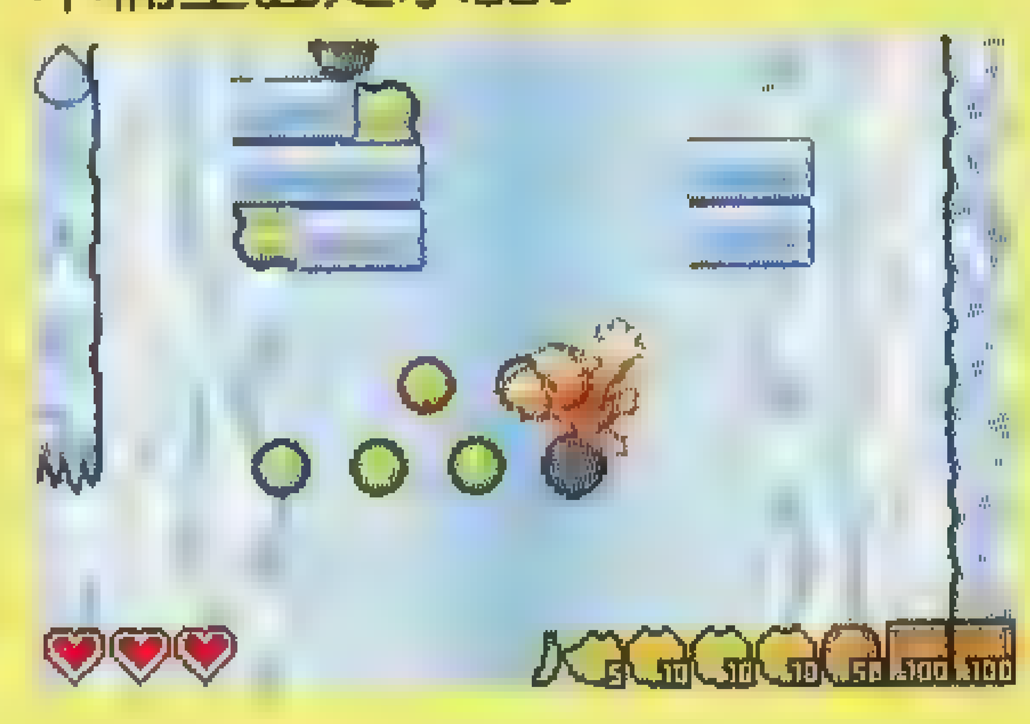
● Raging Ravine



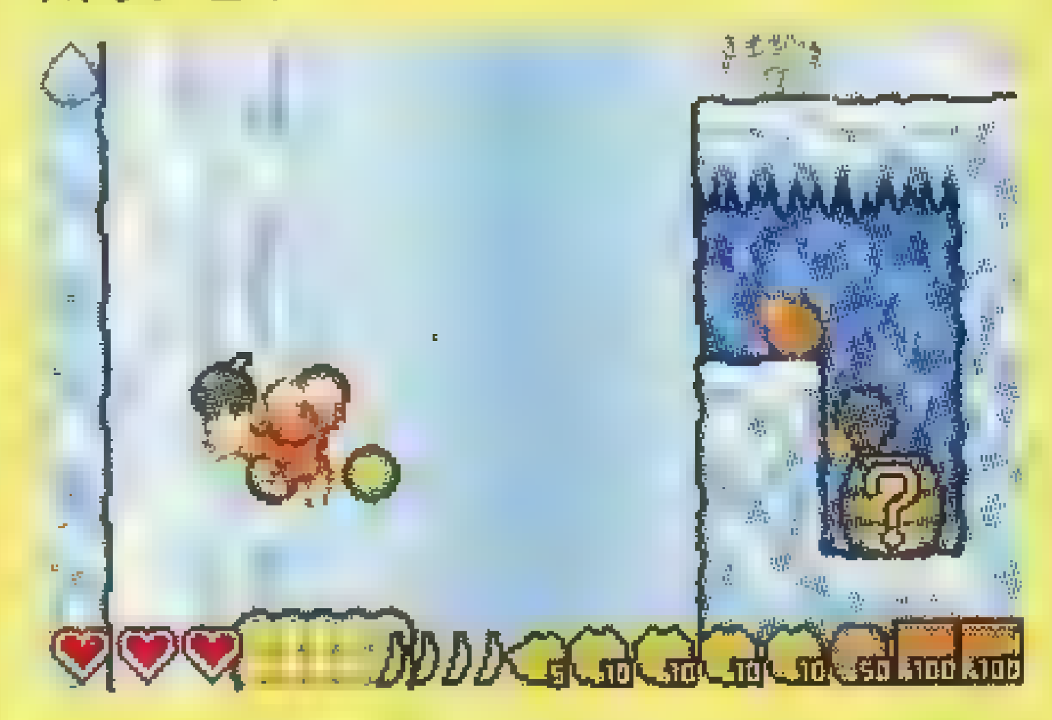
要双手抓住最边缘才能保证不掉下去。



从上面的地方上到这里，木桶里面是水晶。



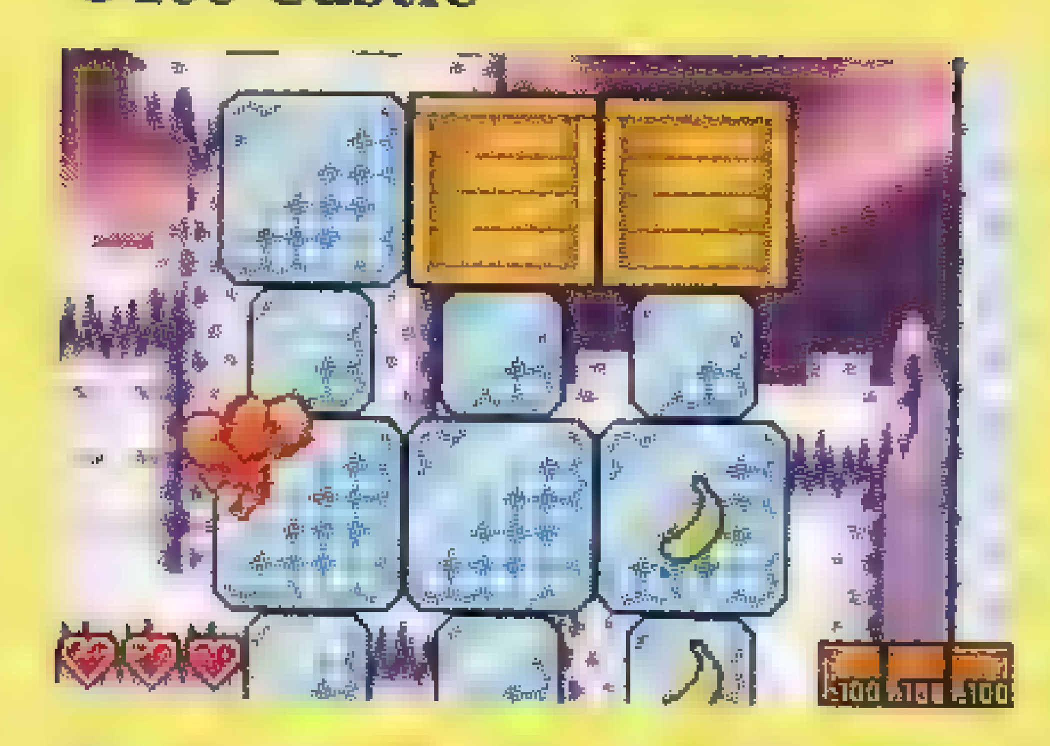
冰块挡路，用手边的炸弹炸掉它。



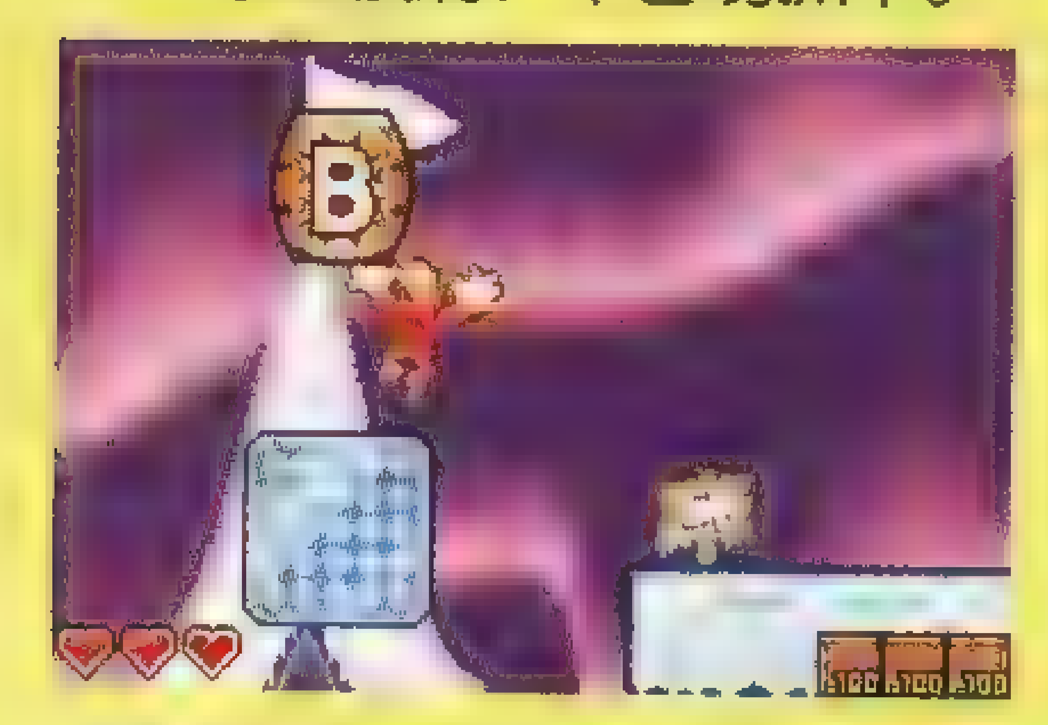
把炸弹扔进去，炸掉那个桶，银牌就在里面。

梁博	OG2的画面很精彩但是机体有点虚，ラシア没有A里漂亮了。
读者资料	18岁，男，110035，辽宁沈阳皇姑区秀水街69-1号3-6-2，兴趣：游戏、体育、看PG

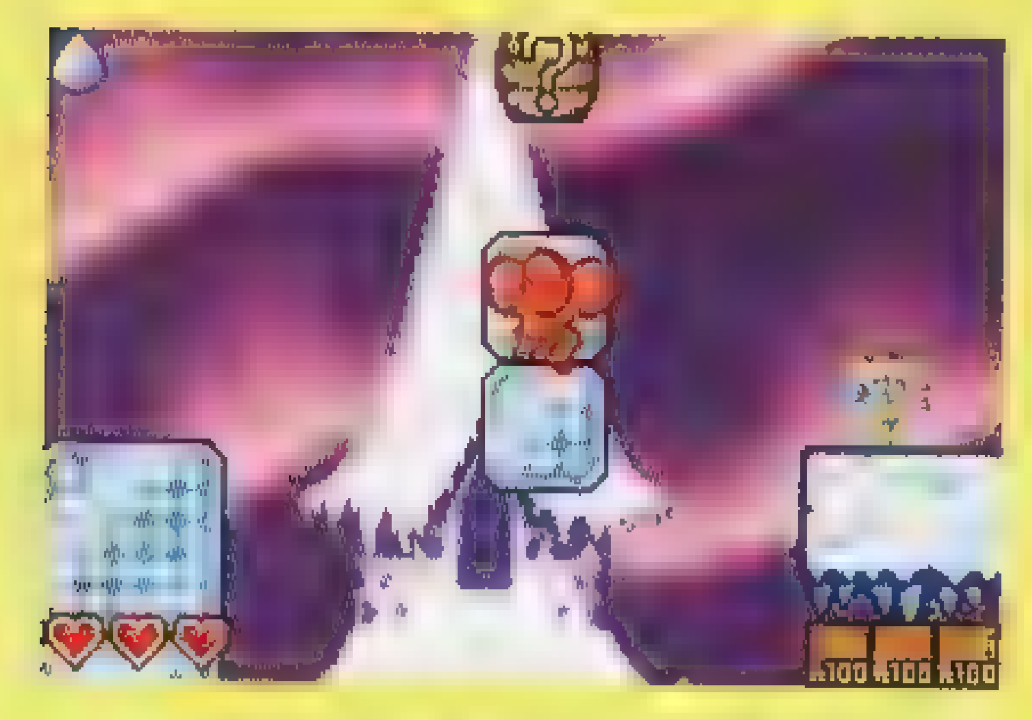
●Ice Castle



冰面很滑，不容易抓牢。

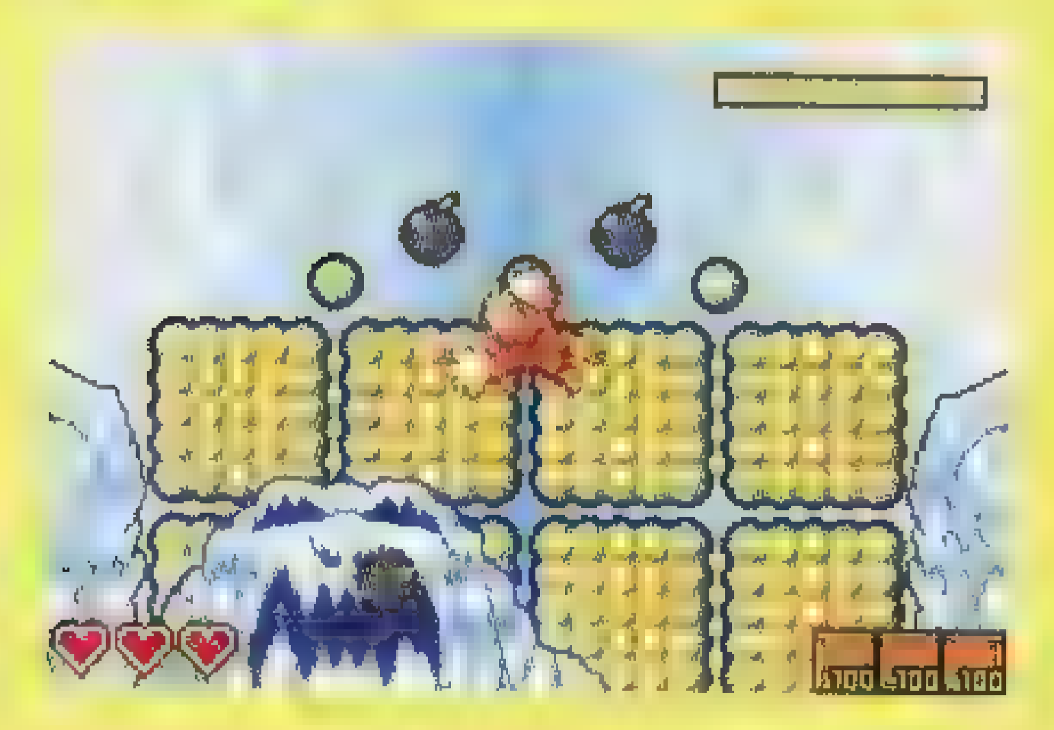


吃完里面的香蕉可以得到宝石。



把这个桶打坏后会出现隐藏的握点，爬上去后可以得到金牌。

●Sassy Squatch's Lair BOSS战



把炸弹丢到它的嘴里，反复几次就可以打败它，胜利后得到金牌。

The K.KruizerⅢ

●Booster Barrel Skyway

水晶在这个马蜂身上，爆气撞它就行了。

铜牌的位置很明显，但是操纵飞行桶躲过障碍有些难度。

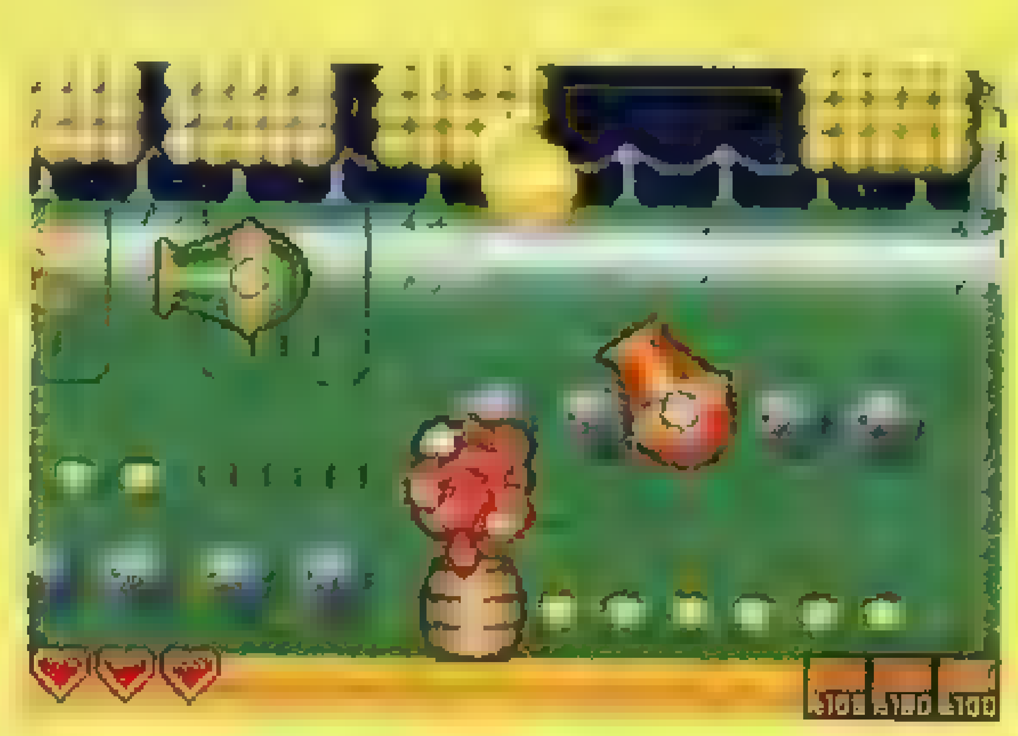




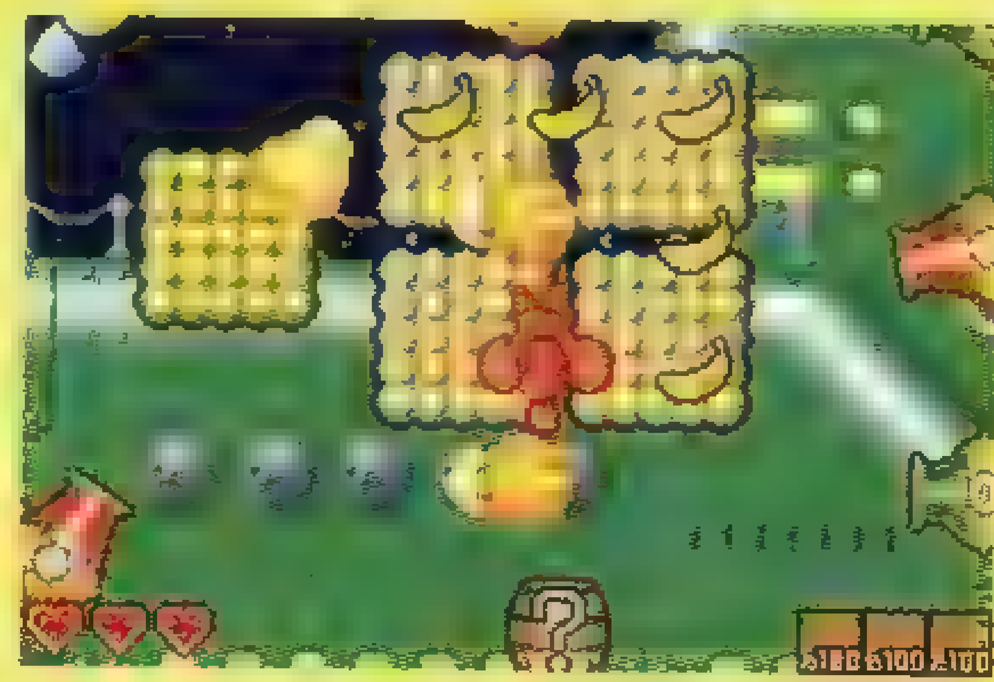
●K.KruizerⅢ Artillery



这关的大炮比较麻烦，要注意躲闪，实在不行就爆气冲过去。



水晶在这个桶里。

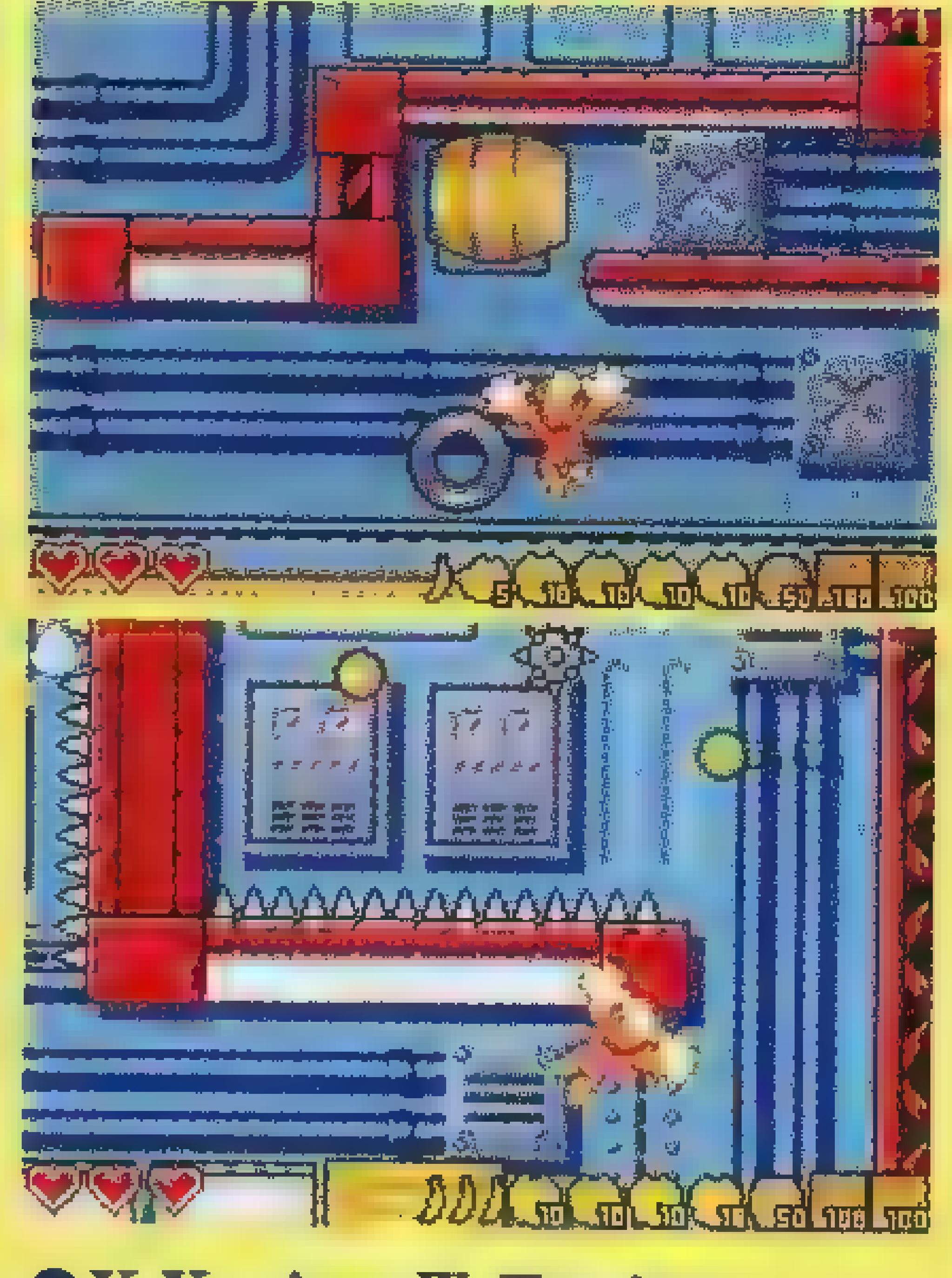


把这个桶撞坏后，会出现隐藏握点，顺着爬过去，然后被桶打上去可以得到银牌。

●K.KruizerⅢ Hull

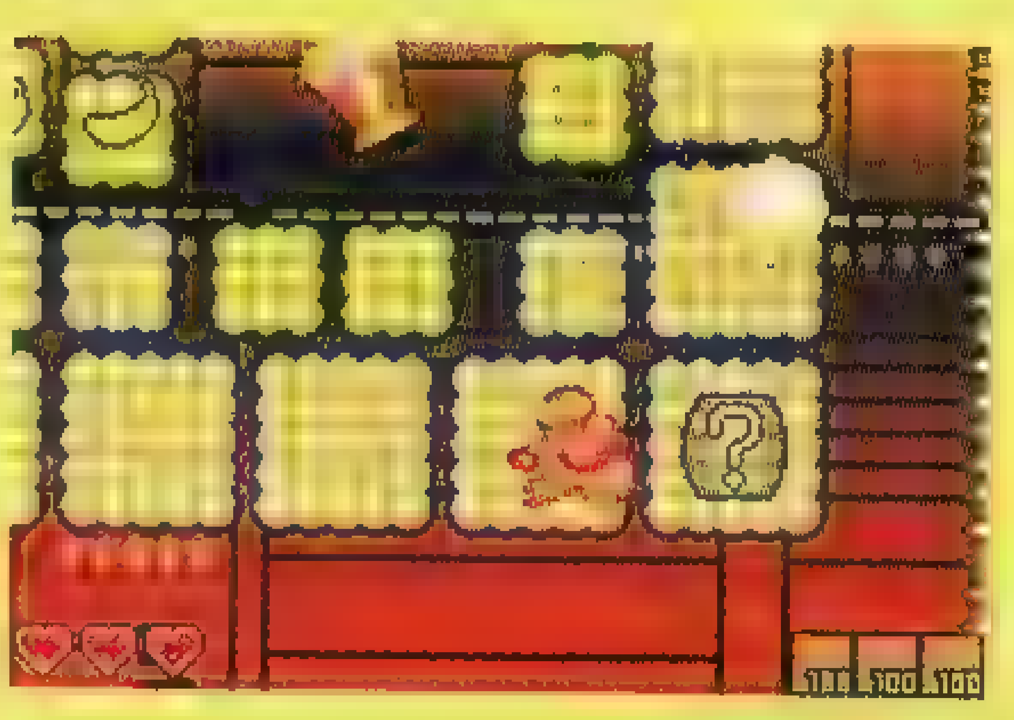
从这里上去后可以进入奖励关，完成后可以得到宝石。

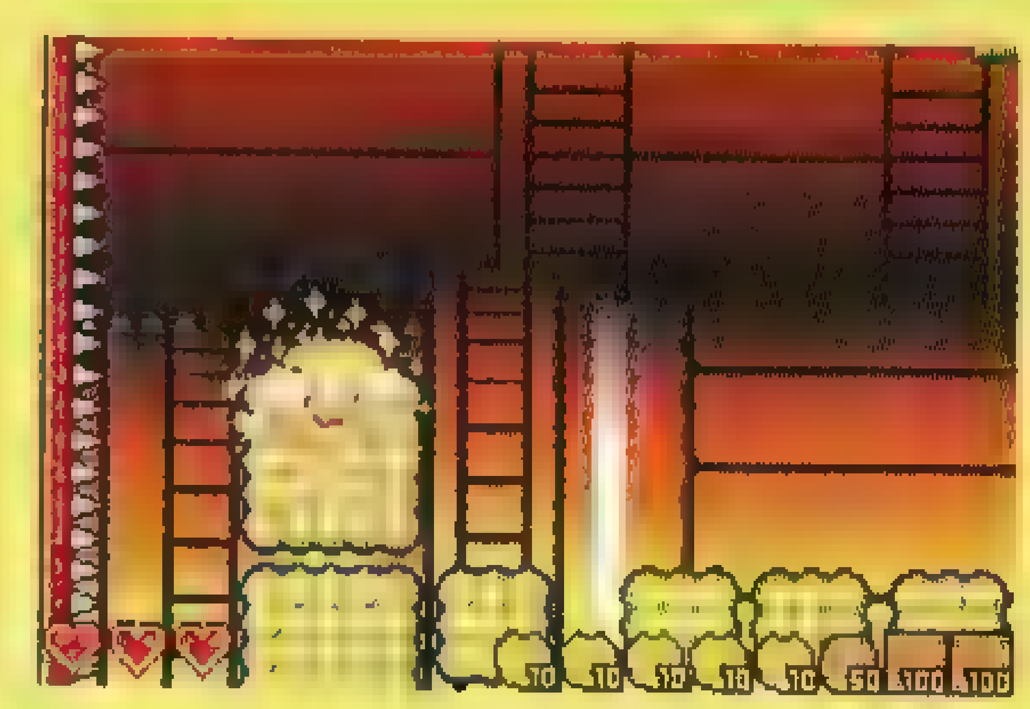
从这里下去后，向上走就可以看到金牌了。



●K.KruizerⅢ Engine

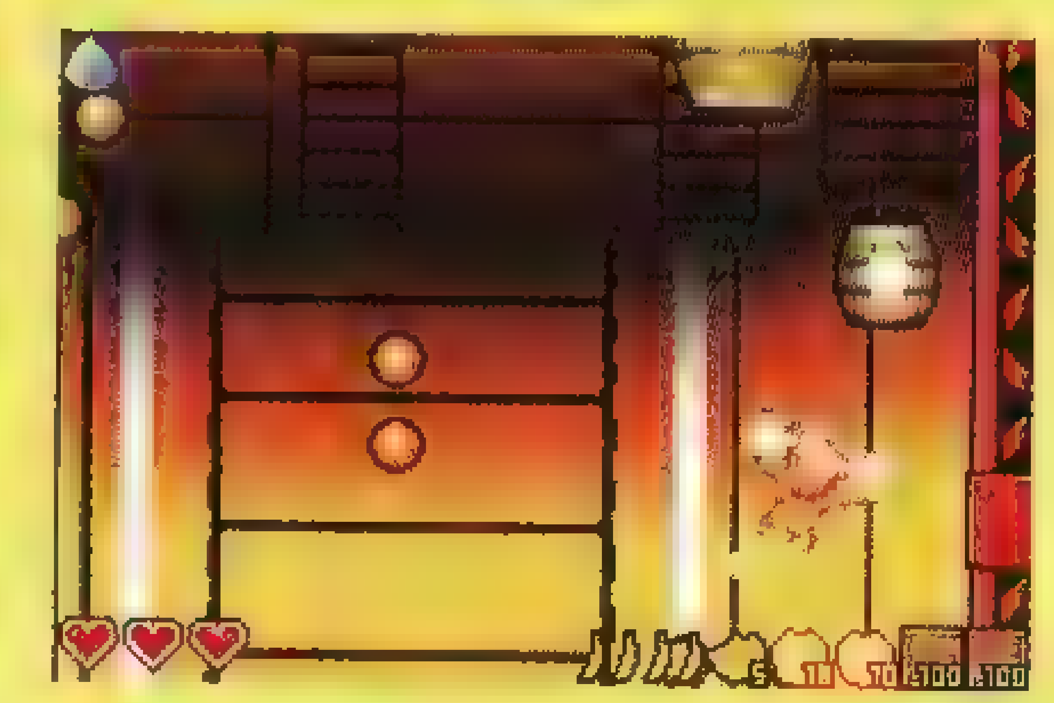
这关里这种桶会出现在不同的地方，要好好找一下。

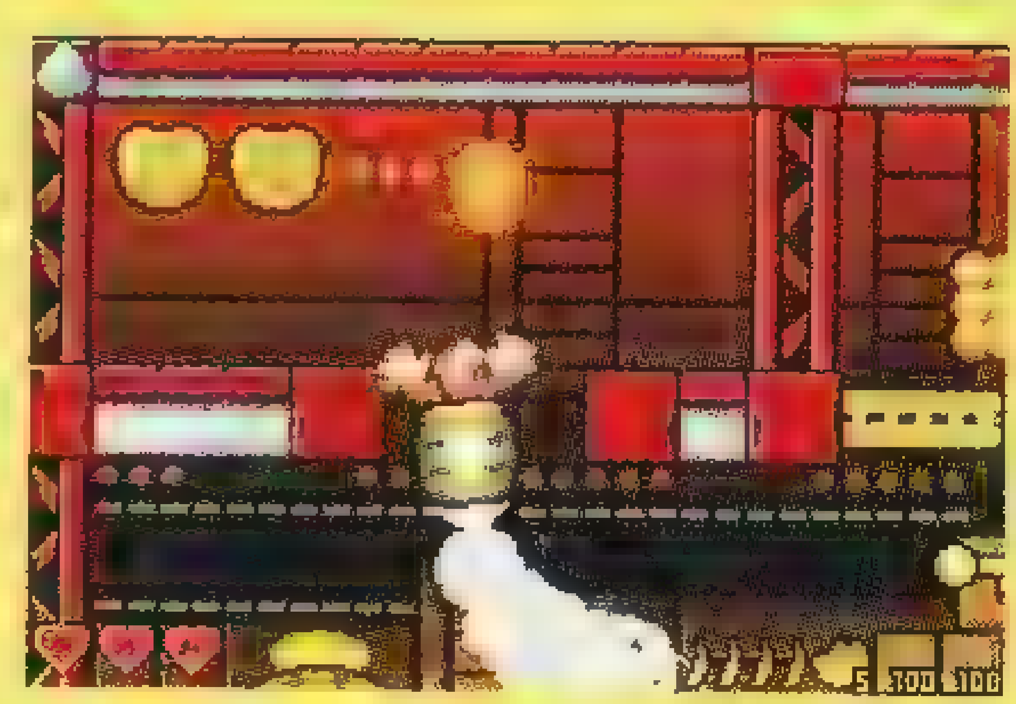




上面有个桶，桶里有水晶，在这里爆一下，向上撞。

在这里爆一下，然后进到





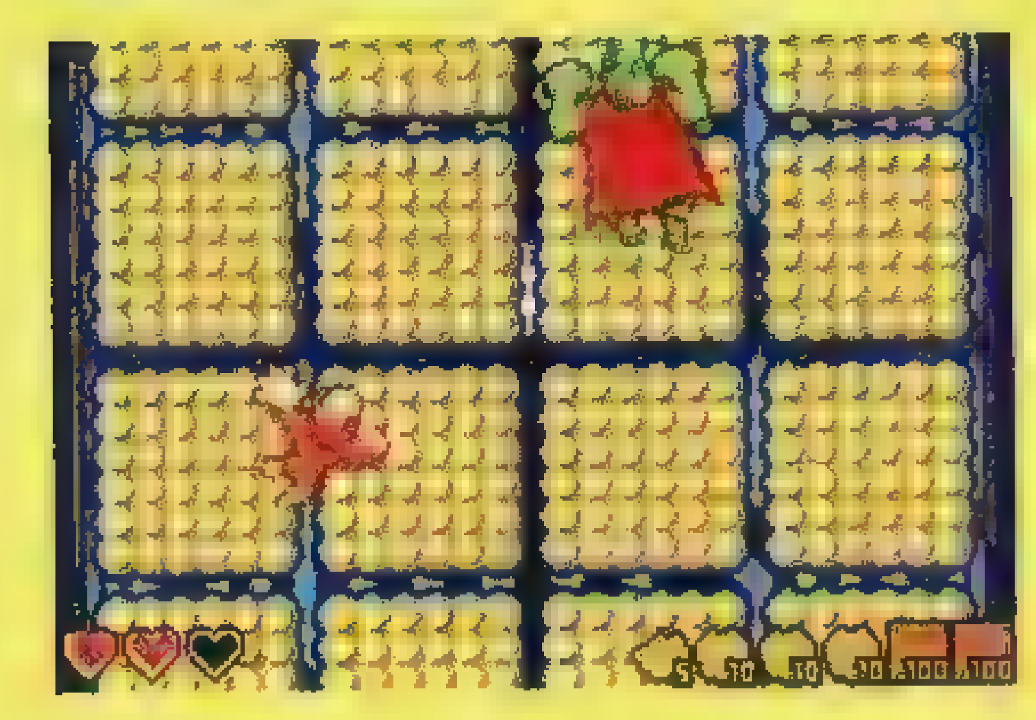
刘潇	读者、小编好比是函数的值域、定义域，PG就是对应法则，将两者串了起来。
读者资料	19岁，男，213021，江苏常州天宁区红梅东村27幢丁单元502室，兴趣：火影、仙剑、恶魔城

桶里。

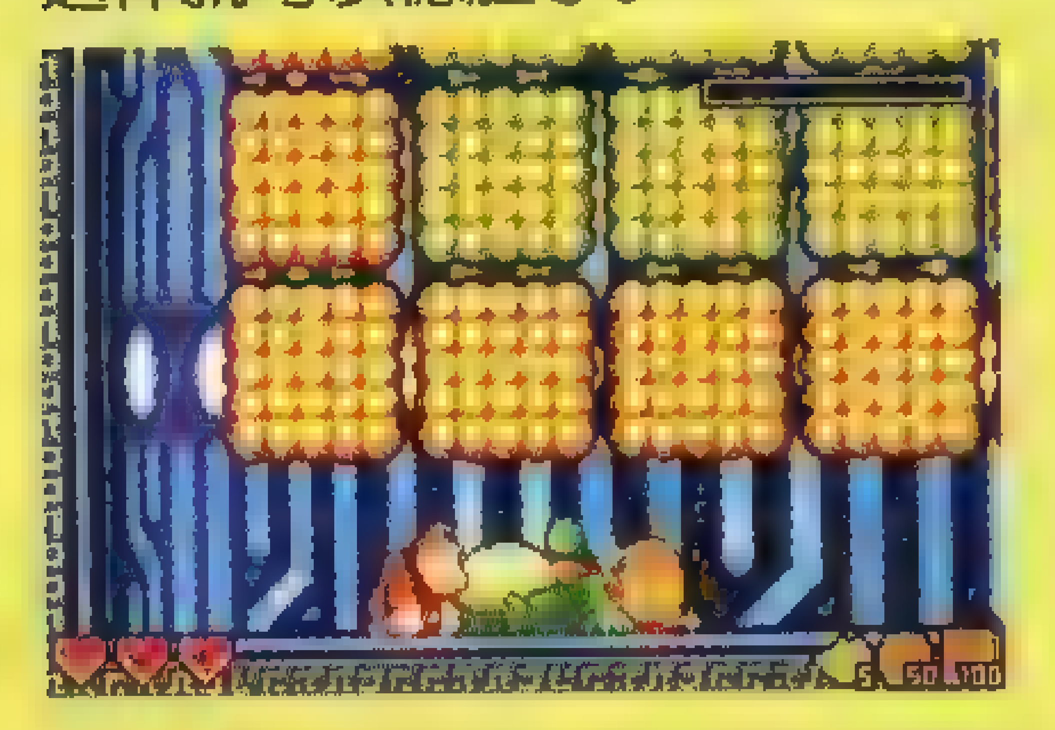
借助飞行桶拿到这个金牌，随后下面隐藏的据点也出现了。

●King K.Rool

最终BOSS战



第一场比赛是比谁先爬到终点，为了保险起见可以爆气，这样就可以稳胜了。



第二场是对战，胜利后得到金牌。



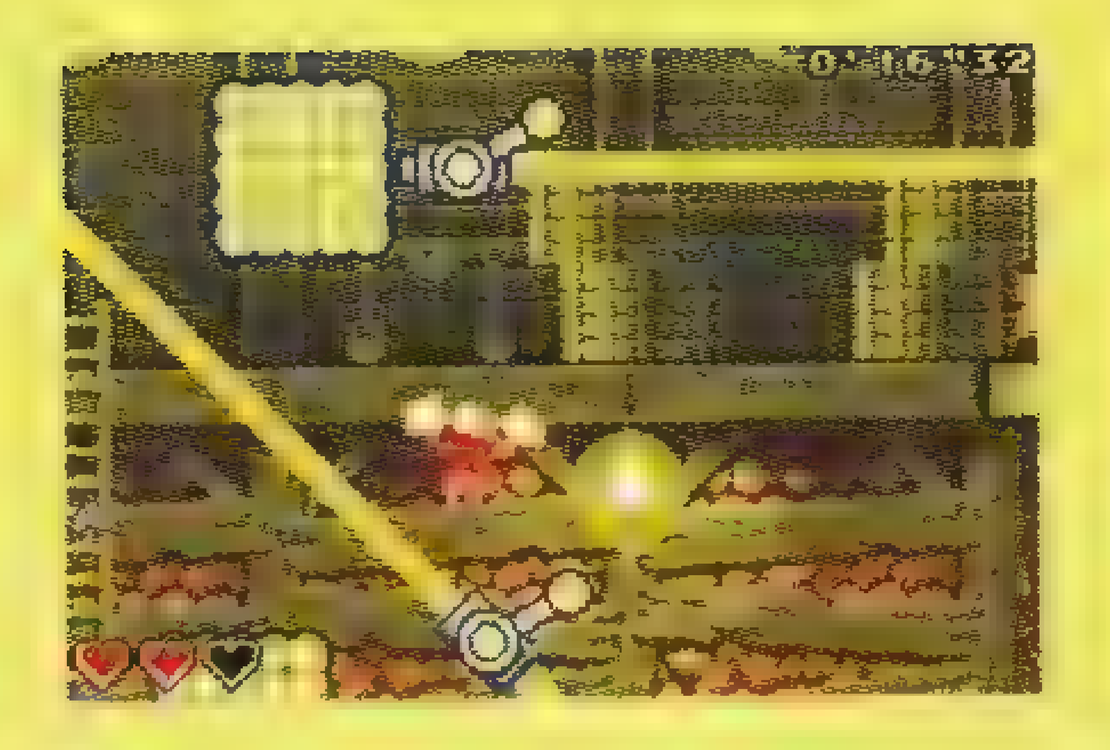
打败K.Rool后大金刚开着他的飞行器带着被抢走的奖牌回了丛林，丛林里的居民都为他欢呼，丛林中又可以继续比赛了。

隐藏要素

●隐藏模式

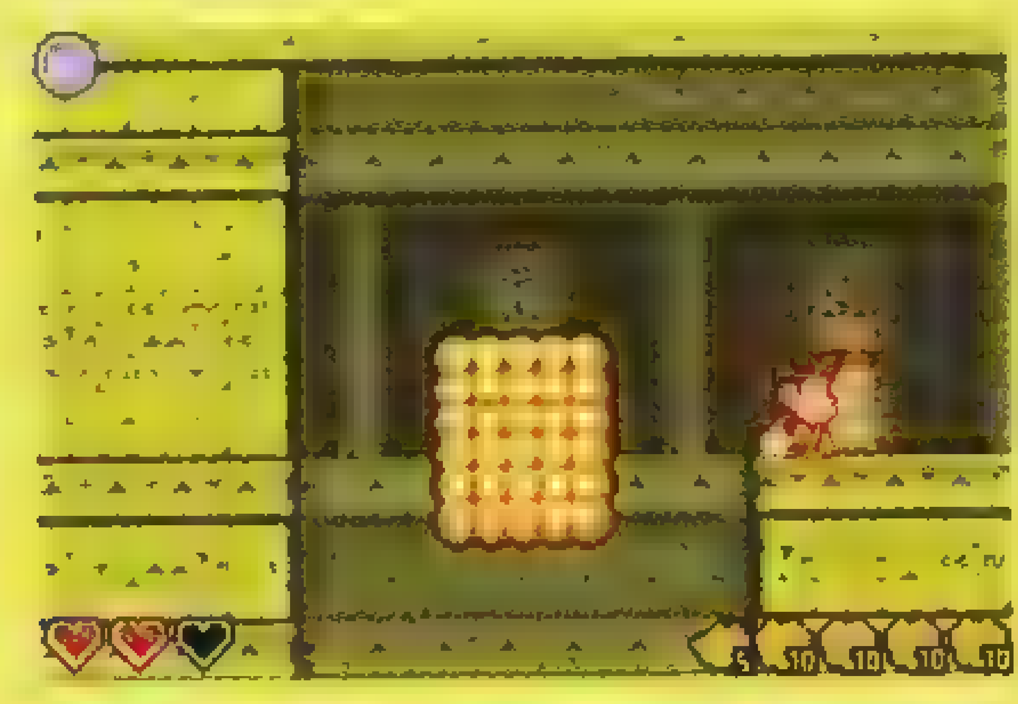
所有奖牌收集全后，会增加Time Attack模式，和Diddy

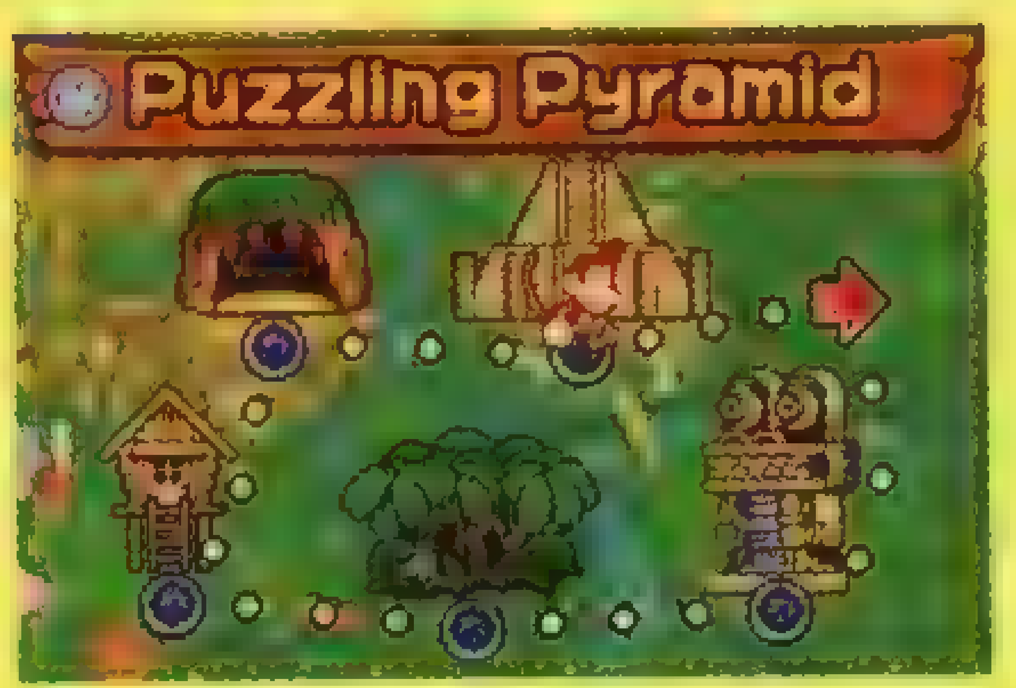




模式。

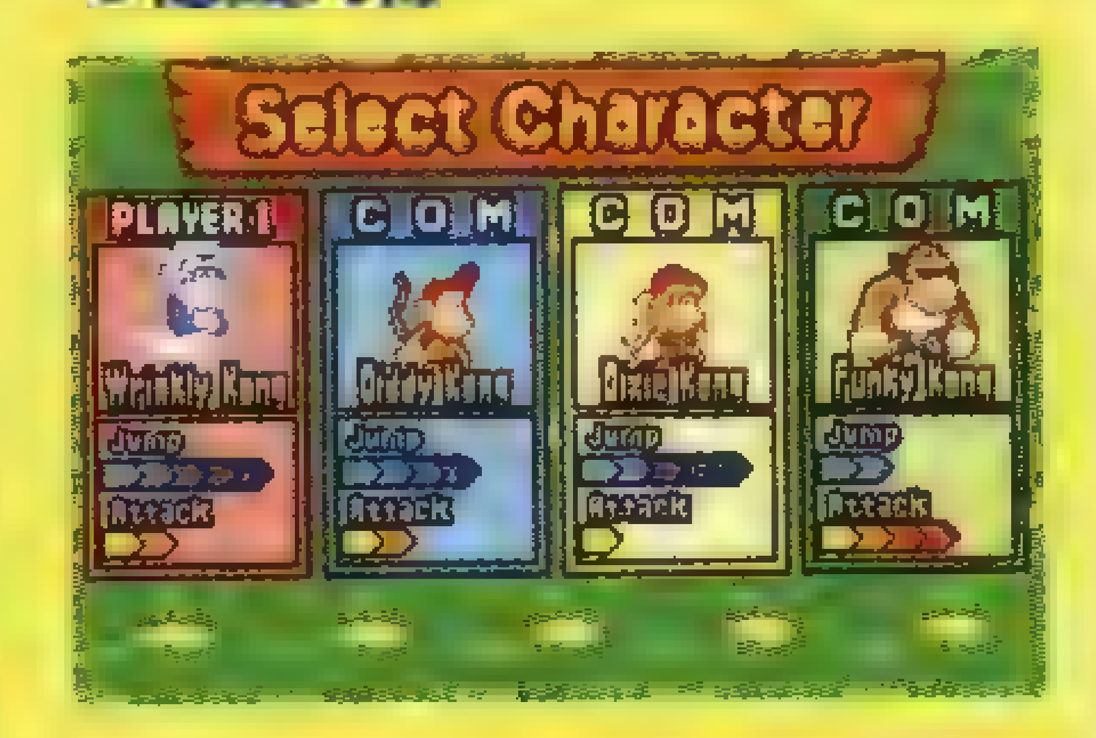
Time Attack模式：冒险模式中的关卡，有计时，由于大金刚和Diddy的能力不同，每关的打法也不一样，怎样选择最省时间的路程就要玩家自己研究了，总之是一个很有挑战性的模式。





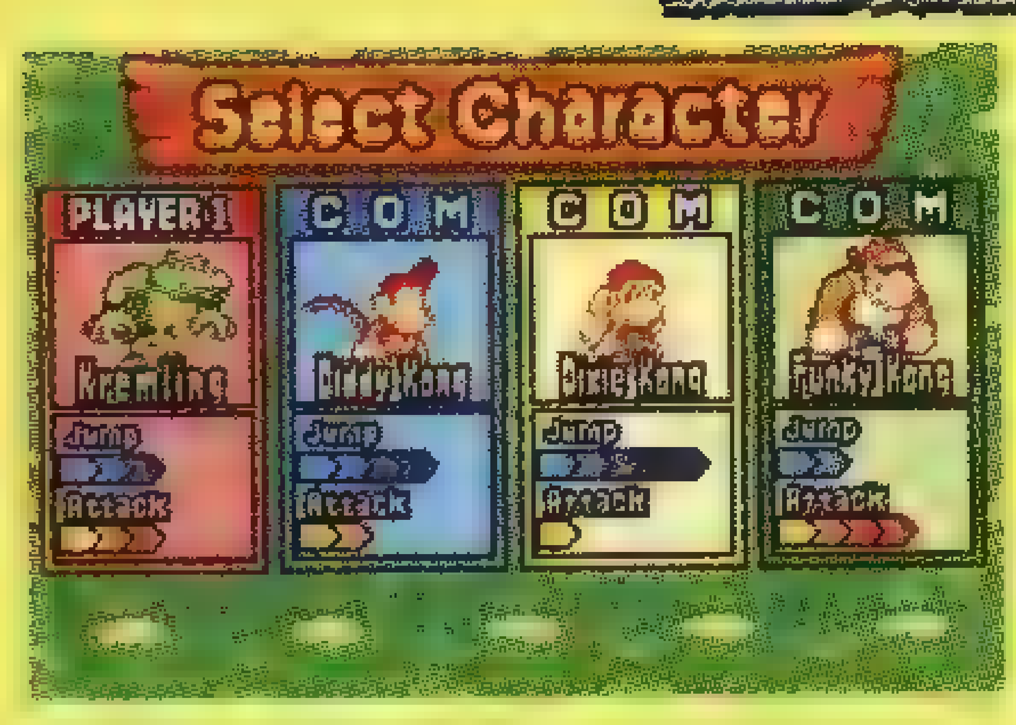
Diddy模式：开启后可以用Diddy Kong来冒险或者进行Time Attack模式，在用Diddy Kong进行冒险时，只收集奖牌不收集水晶。

●隐藏人物

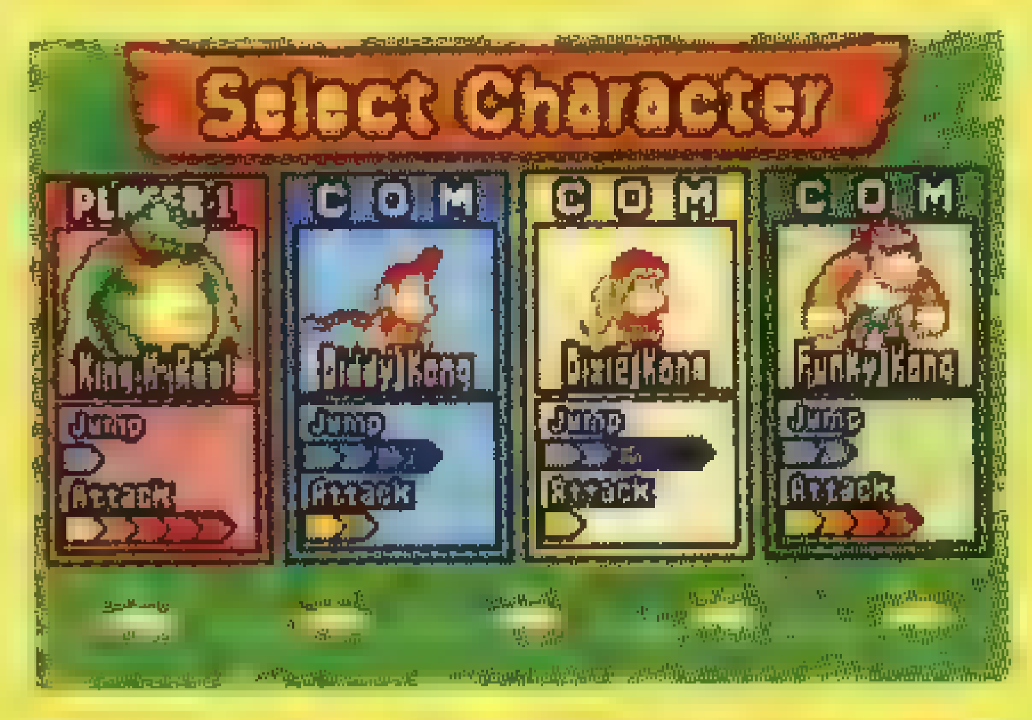


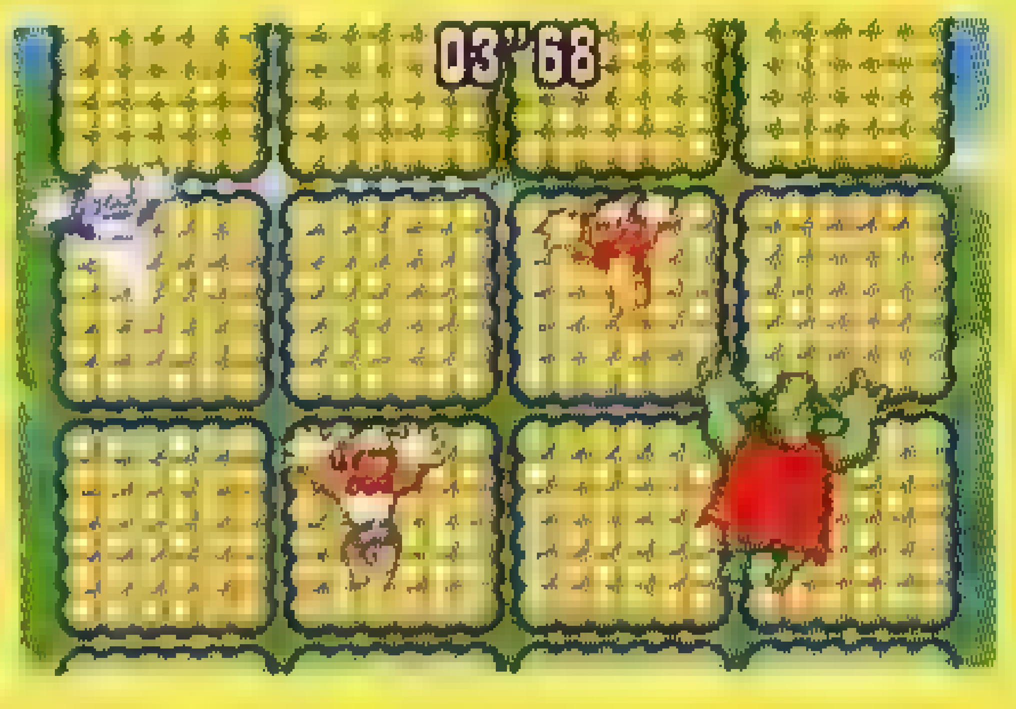
20个水晶都收集齐后，出现隐藏人物Wrinkly Kong。

在单人比赛模式得到6个金牌后，就会出现隐藏人物Kremling。

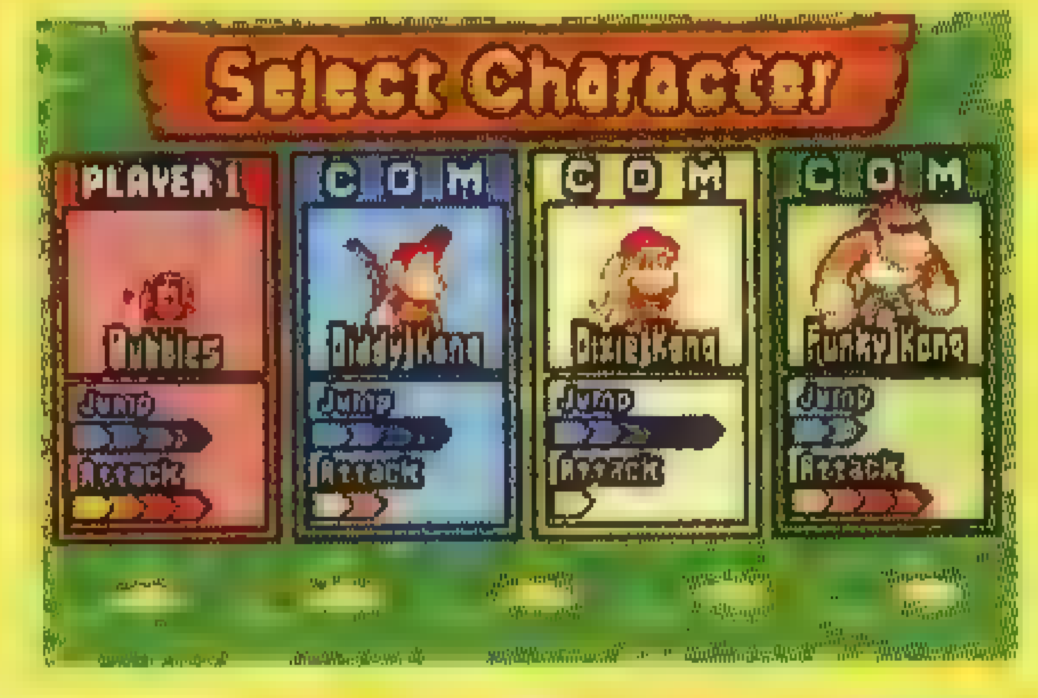


拿到所有比赛的金牌后，就可以使用K.Rool了。





Diddy模式打开后，用Diddy Kong冒险，收集完所有奖牌后会出现隐藏人物Bubbles。





注：这些隐藏人物只能在单人或联机比赛模式中使用。

赖龙杰	日盼夜盼终于盼到了OG2，看了那些必杀技后，我在寒冷的冬天里也感到热血沸腾。
读者资料	16岁，男，545001，广西柳州滨江西路20栋1-5-1，兴趣：发呆、看书、玩游戏



完美剧情攻略

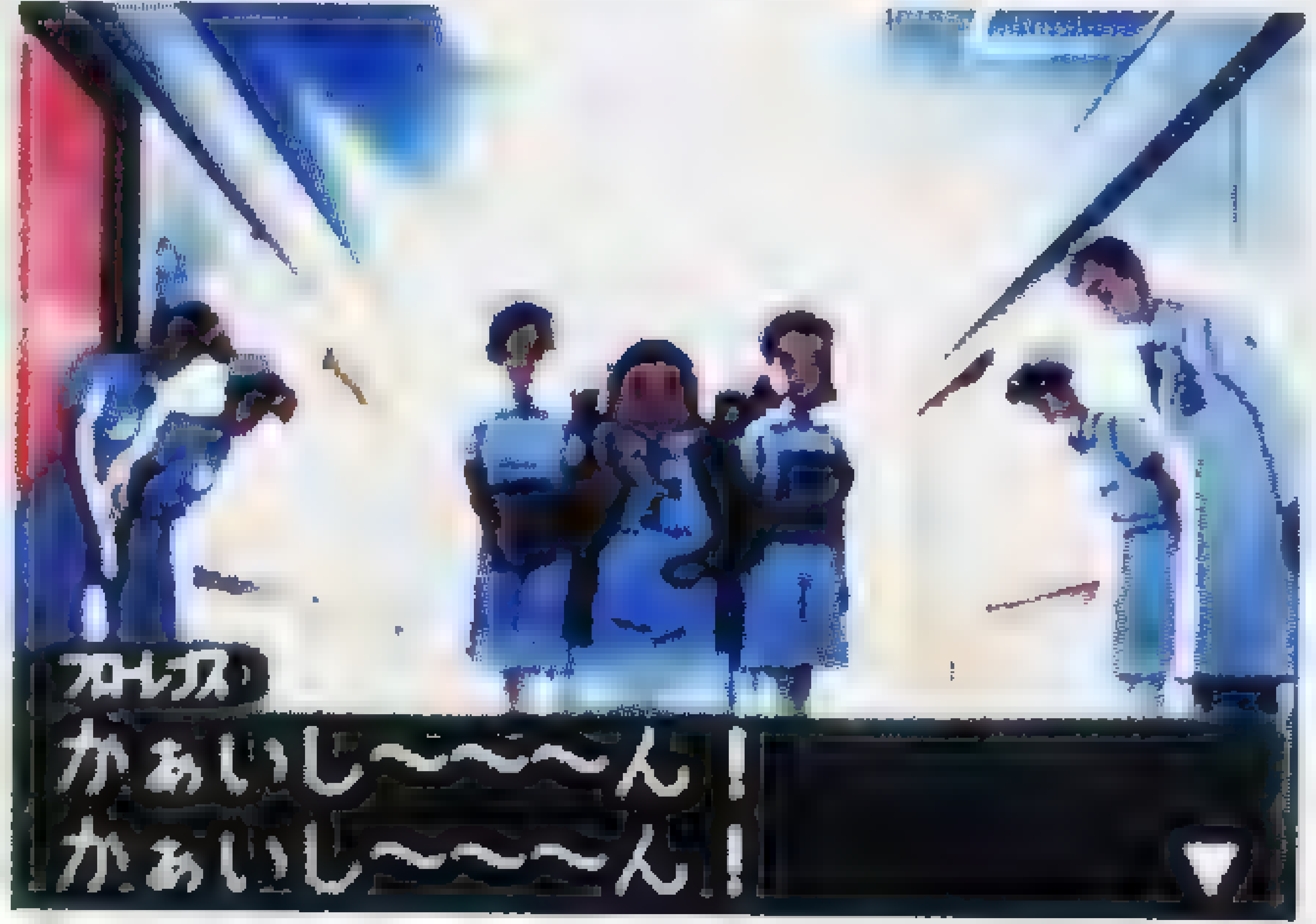
SPIKE	AVG	对应触笔
2004.12.02	5040日元	1人用

文/逆转A.C.E：nakazawa
责编/暗凌

接上期

第三话 战场（下）

之后从玛雅的病房里出来，独太在走廊上又听见女性的惨叫，唉，平吉又在作案了，看来全院上下每天就他活得最开心，但他却是末期胰腺癌的患者，说实在的真看不出他哪里像位末期病人，所以独太又好奇地问他为什么现在一直都能将身体维持得这么好。平吉得意地说道这都多亏了泽井教授的新药SPX，是泽井自己亲自研发的，目前还属于对外保密中，仅在圣命医大附院内作小范围的临床试验，平吉就是其中的试验者之一，得到“深草平吉朗”的人物记录3。如此一看，这药果然很了得，再向他询问如何才能得到该药，平吉说这需要得到院内的“特别许可”，而且临床者也需要符合一定的条件，不过所有的一切费用如医疗费、入院费等全部都由院方承担。泽井教授作为免疫学的世界权威，直接负责着这个项目，所以独太决定自己亲自去找泽井教授问清楚这方面具体的情况。



再次前往外科部长室，恰巧泽井刚刚会诊回来，又是众人铺天盖地般地大拜小拜……进入办公室后便直接向其询问深草提到的关于泽井研发的新药SPX的事情，出示“深草平吉朗”的人物记录3。泽井告

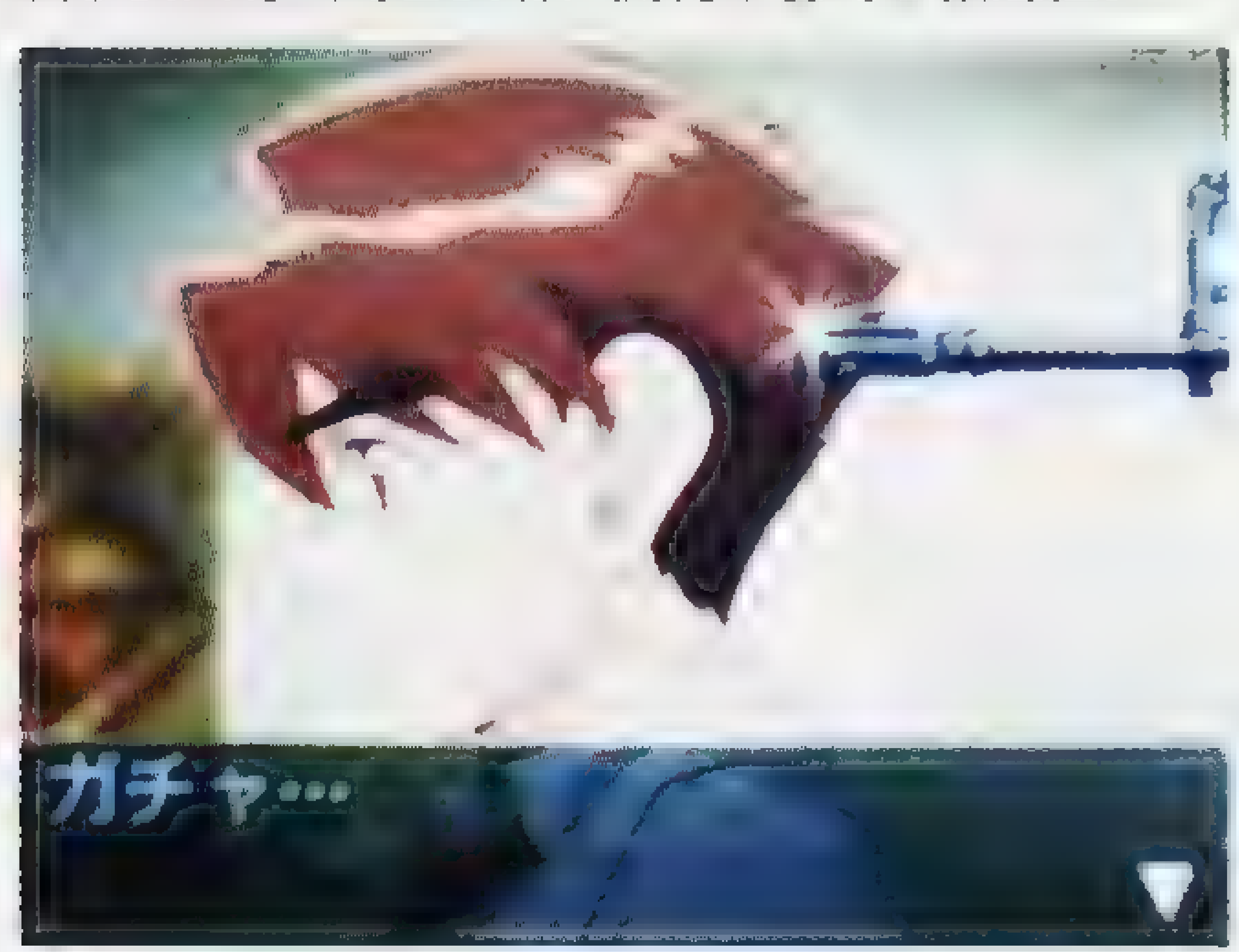


诉独太该药确实能显著提高病患的免疫力，这对于癌症和艾滋病来说理论上具有一定的特效，不过对于艾滋病因为其还处于临床试验阶段，具体的疗效还不敢肯定，但之前在美国一些病院的临床试验时，20人中有19人的疗效都非常不错，其中还有3人在服用半年后曾一度治愈，这样的药物对于艾滋病人来说，无异于奇迹之药。接着泽井又问独太究竟是为了什么人而来问这件事，独太告诉他就是之前狭心症患者内藤治夫之女内藤玛雅，出示“内藤玛雅”的人物记录3。对此，泽井表示了同意，并且重述了之前平吉提到过的条件，本来平时的试验对象的挑选都是很严格的，这次之所以这么爽朗地答应独太完全是因为其正在负责该病人，并且还出自于科学研究的目的，不过泽井还是要求患者每一阶段的病情变化都要向其汇报，并再次劝戒独太还是不要对病患倾注于太多的个人感情，这对于医生来说是大忌，而麻生就是最鲜明的例子，得到医疗道具“SPX”。

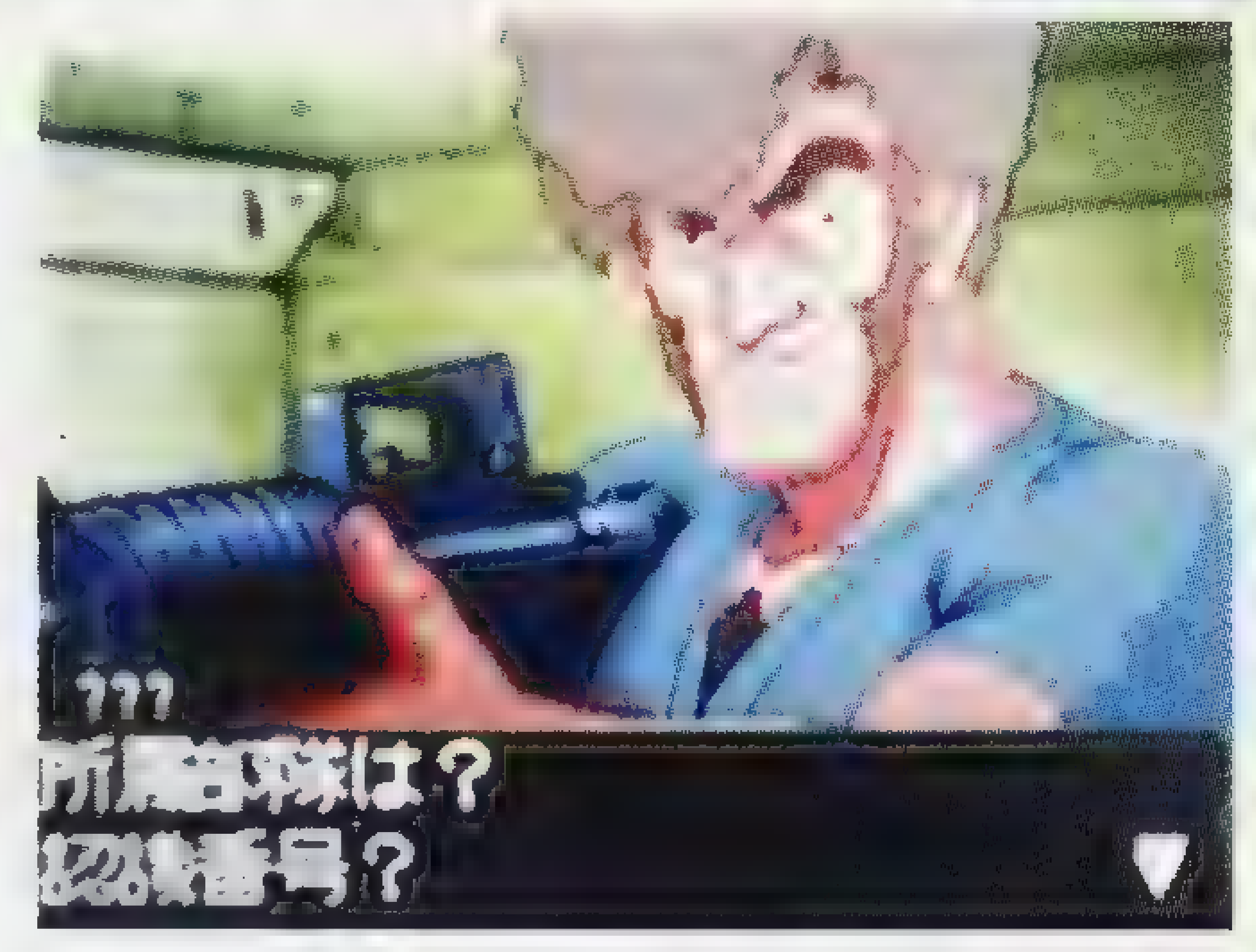
带着这个好消息立即赶往玛雅的病房去第一时间通知她，未料刚到门口便看见星幸正掩面而哭，原来玛雅已经办理退院手续离开了，尽管星幸不停地劝阻，并让其等到独太回来后再作商量，但她还是和父亲匆忙地离开了这里……这让独太吃惊不已，在病房外正好也碰到了弗朗斯护士长，向她询问缘何玛雅要退院，弗朗斯告诉独太是内藤治夫带着玛雅

办理了转院手续，就在这时上户也幸灾乐祸地出现了，并呵斥道病人的离开对于其主治医生来说就是一种对能力表示不肯定，说明独太的工作做得不够好，这时为独太感到委屈的星幸当然也就沉不住气上前与之争论，见气氛愈加不好，弗朗斯制止住了星幸，独太自己也不得不承认，这样的事情发生对于一名医者来说，确实是一种莫大的羞辱。独太来到天台感叹，星幸在一旁劝慰着，之后站在玛雅的角度以病患的立场分析了一番后，独太才稍感好受了一些……

就这样时间过去了两个月，走在中庭的独太又惦记起了玛雅的病况，小光抱着足球出现，与其开起了玩笑，谈到的居然还是和经济收入有关，同时柏木医师也擦着大汗出现了，看见小光在这又不见上户爱出现便也加入这个话题，也提到了现在实习医生三万元的收入确实不高，并且独太每月也还要为家里负担一万元用来还债，对于上户来说，其双亲都是医生，所以这并不算什么，但对于独太来说，确实显得就很艰辛了，于是柏木表示自己可以为其介绍在另一家收入能够比现在这里还要高的医院的实习工作。独太对此也表示出了极大的兴趣，柏木介绍的那家医院正是乃木急救病院，并说在那里工作有时一晚就能挣到十万，一听到仅一晚便可挣到十万，惊叹不已的独太二话不说便答应了。柏木又继续介绍到医院的院长正是乃木，是他的后辈，其曾在中东和非洲经常发生战乱的一带做战地医生辗转于战火纷飞的各战场，拥有丰富的急救经验。

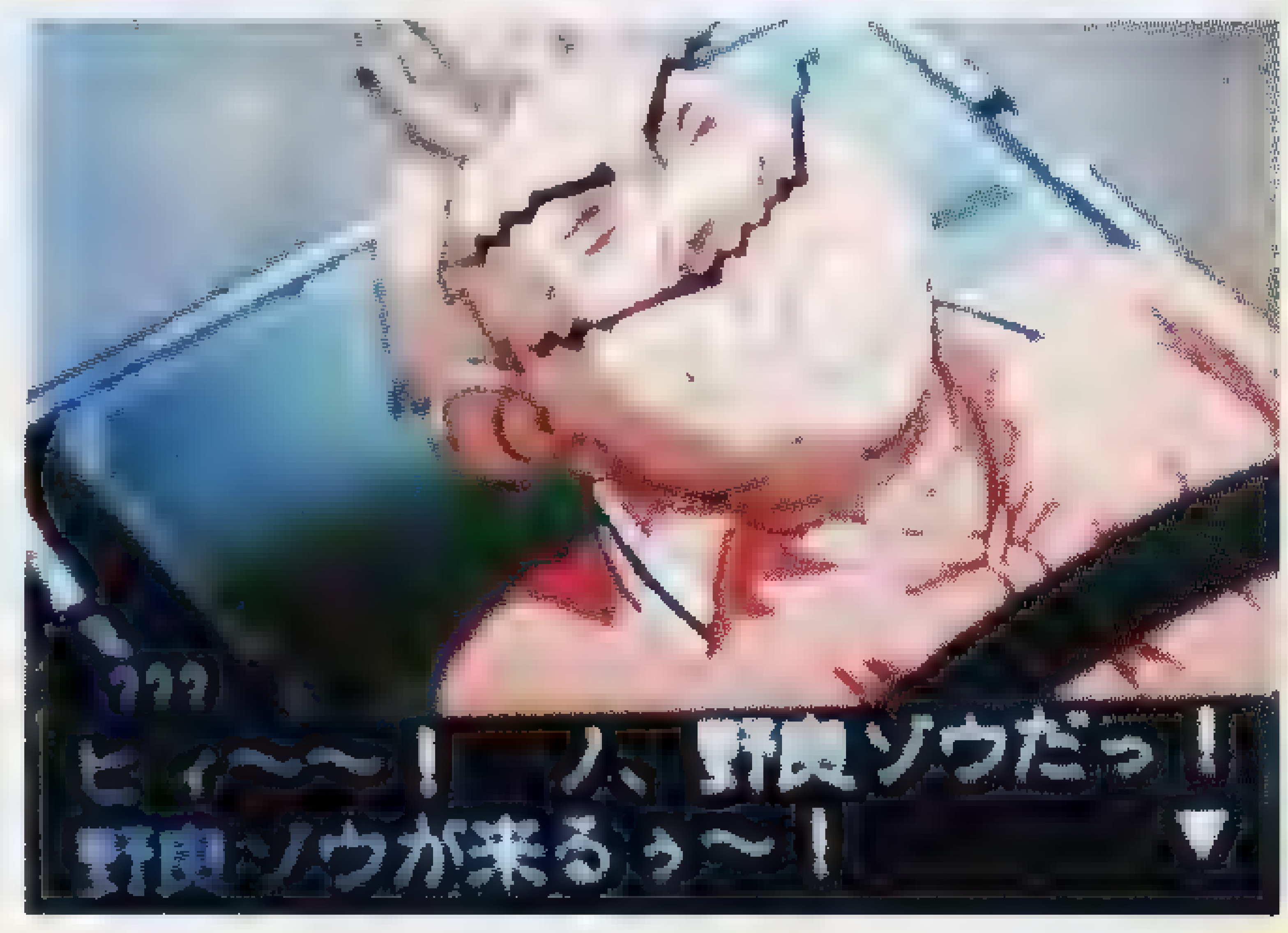


随后独太来到乃木急救病院，这里看上去就给人战场的感觉，独太刚一进入就感觉后脑被人用枪给指着了，回头一看原来正是乃木院长拿着重型机关枪对着自己似乎正在用战场上询问俘虏的语气问着自己所属的部队和番号甚至于专业和特殊技能是什么……独太只好按要求报上自己的资料，“所属圣命医大附院，没有番号，专业是实习医生，特殊技能嘛……则是缝针了……”出示“天堂独太”的人物记录3。一听到独太的“特技”是缝针，乃木似乎显得很兴奋，并说到战场经常会遇到处理士兵伤口的情况，缝合伤口则是相当重要的基本技能，于是他收起了枪，因为独太是实习医生故而称呼其为新兵。当独太称自己是柏木医师介绍而来时，乃木也和善地正式介绍起自己来，全名为卡洛斯·阿斯



特罗·乃木，常来这家医院的病人们都会称呼自己为卡洛斯将军，所以他要求新兵独太也能这样称呼自己，得到“卡洛斯·阿斯特罗·乃木”的人物记录。紧接着乃木又向独太介绍自己病院中的护士、专门负责注射工作的艾莉，据说其注射技术的能力已达到一针即准的境界，得到“注射的艾莉”的人物记录。相互介绍完后乃木便让独太早点去就寝休息养好精神，因为对于急救工作来说，夜晚就如同战场，随时都可能面对不同的突发状况，这是作为一个士兵来说的基本心得，所以要求独太及早开始适应这样的环境。

独太正处于睡梦中时，突然乃木出现叫其起床，奈何怎样也唤不醒，于是只得吹起了响亮的军号才弄醒了独太，这时窗外由远及近也响起了救护车急促的警报声，乃木告诉独太“敌机来袭！我方需要前往增援！”，看来他确实太热爱战场了，急患也能这样被他来打比方。这次的急患病人43岁，男性，有点精神错乱，目前了解到的情况就这么多，他要求大家在5分钟内作好准备然后就开始以“突击”的形式处理急患。病患被绑在担架上，但目前还不清楚其具体病症，所以乃木让独太先去了解并作出初步诊断。独太先向病患的妻子询问相关情况，病患名为中岛马斯奥，今晚7点洗澡后就开始喝酒，之后就有点精神错乱了，但其喝得并不多，所以排除了酒精中毒的可能，不过他患有糖尿病，平时是不宜喝酒的，得到“中岛马斯奥”的人物记录1、2。正准备和乃木开始对其进行处理时，却因为突然又有个发生交通事故目前意识不清的急患等待急救，于

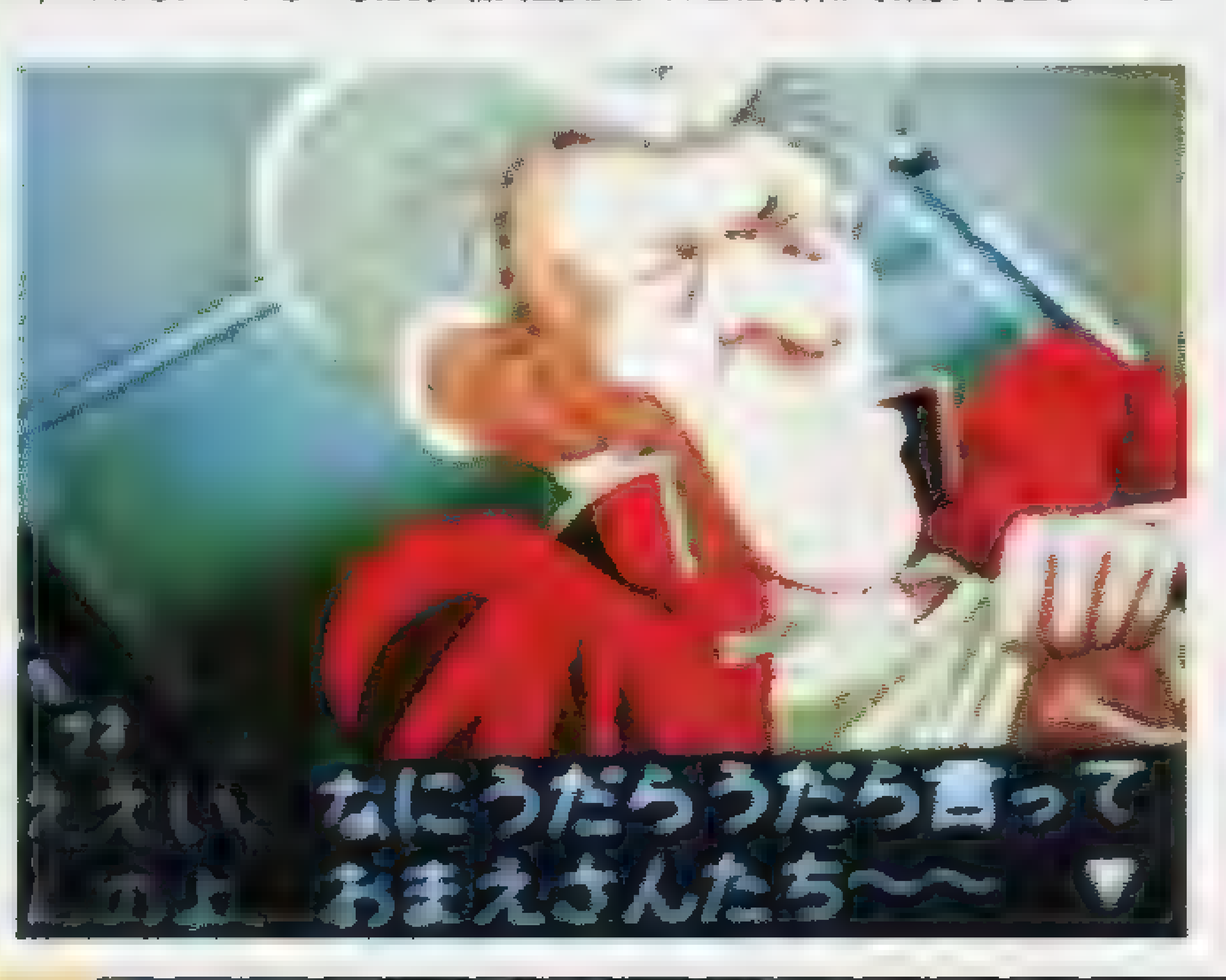


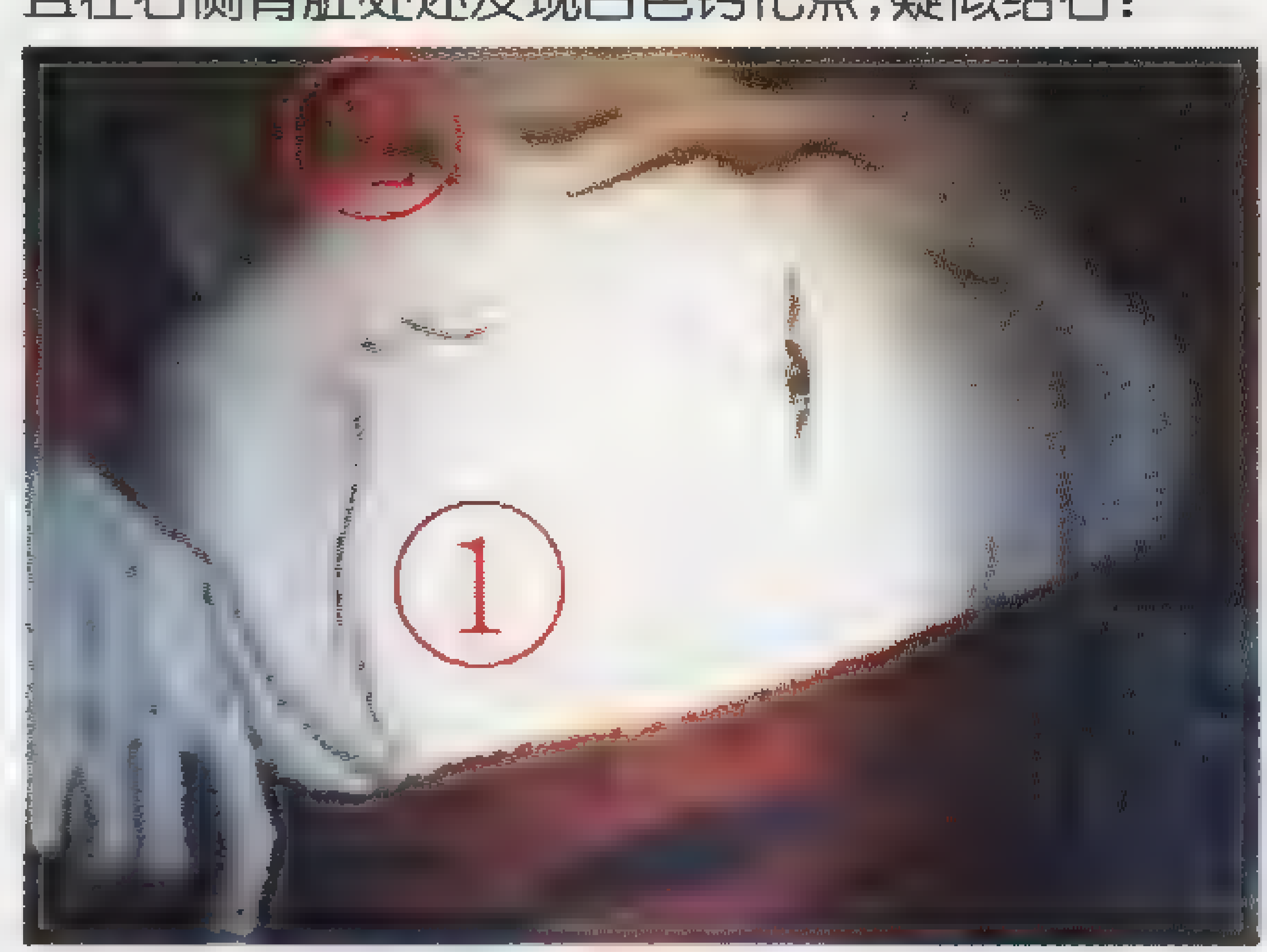
朱一帆	运交掌机欲何求？未买新机已碰头！破报遮颜过闹市，唯见DS口水流！
读者资料	15岁，男，341000，江西赣州第三中学高一12班，兴趣：画画、玩GBA、集卡

是乃木便将中岛交付给独太独自处理，并再度告诫其医院就是战场、患者的生死全都掌控在医者的手中，随后就又扛着他的重型机关枪冲向另一位急患所在的手术室了。

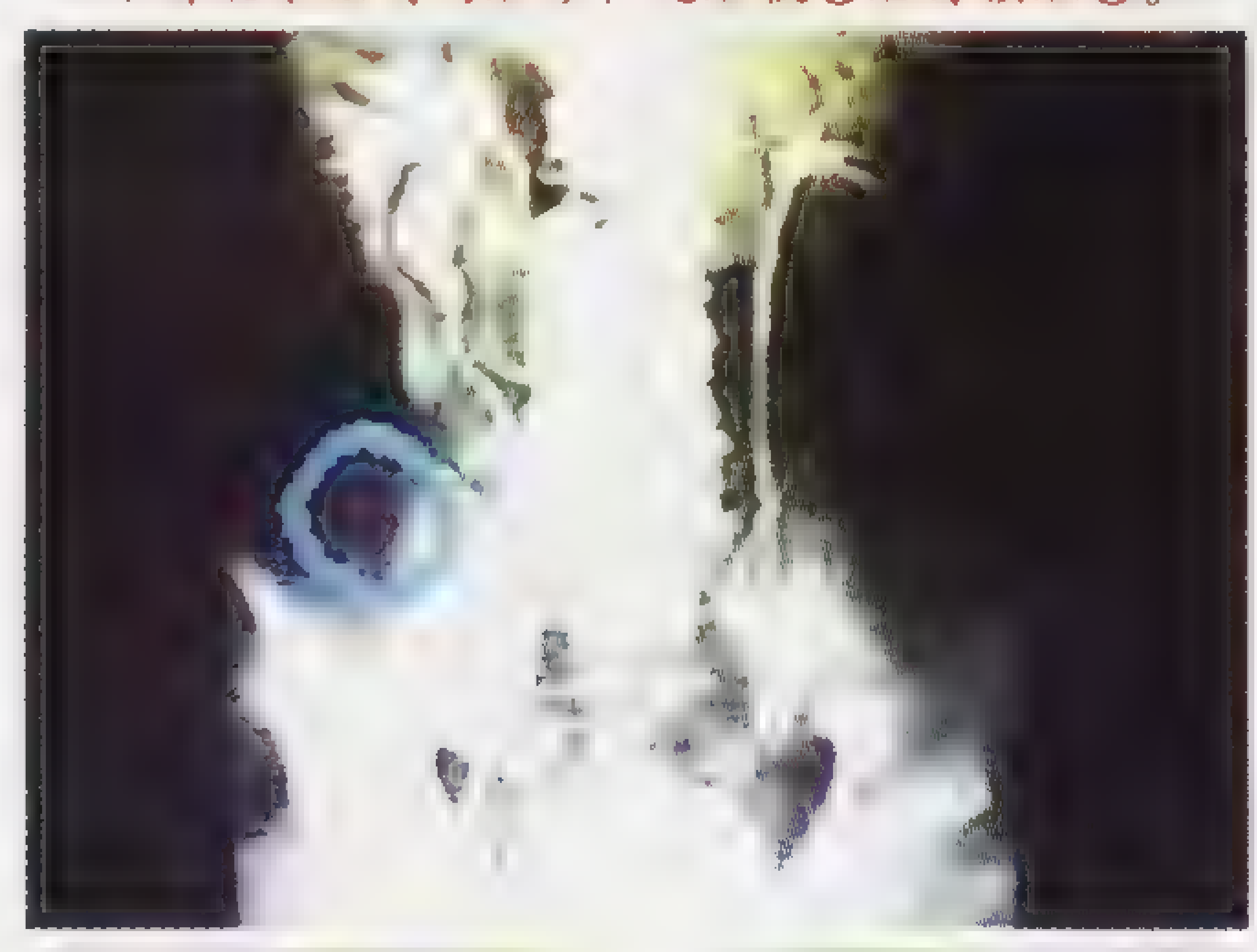
既然是自己独自处理，那么还是按照以往处理急患的步骤来进行，首先还是问诊，当然只有向其妻子询问，出示“中岛马斯奥”的人物记录1。向其妻确认了患者并无精神病、脑部外伤、脑血栓、脑梗塞、脑肿伤等病史，然后继续进行下一步询问关于其糖尿病相关的情况，出示“中岛马斯奥”的人物记录2。根据其妻所言，患者平时一直在注射胰岛素，一听到“胰岛素”独太便明白了，因为过量注射会有一定的副作用而造成低血糖障碍而令血液中的葡萄糖减少故而引起患者的意识障碍，所以也就出现了先前那样的精神错乱的情况，不过解决的办法也很简单，注射一定的葡萄糖后即可令其恢复正常意识。果然在注射后中岛一会就恢复清醒过来，并说自己先前好像做了一场怪梦而且不清楚自己到底做了些什么事情，得到“中岛马斯奥”的人物记录3。之后，独太劝其今后注意饮食并做适度的身体运动，不然再这样的话就很危险了，对于独太的帮助中岛和其妻子感激不已，并说自己的女儿下周就将举行婚礼，自己差点就没命等到那一天了，今后再也不会这样不小心的了。解决了中岛的急症后的独太尽管也有一丝困意，但其还是为自己这次的表现而感到高兴，也理解到了为什么乃木会反复向自己强调夜间的医院即是战场，便继续回屋去休息了。

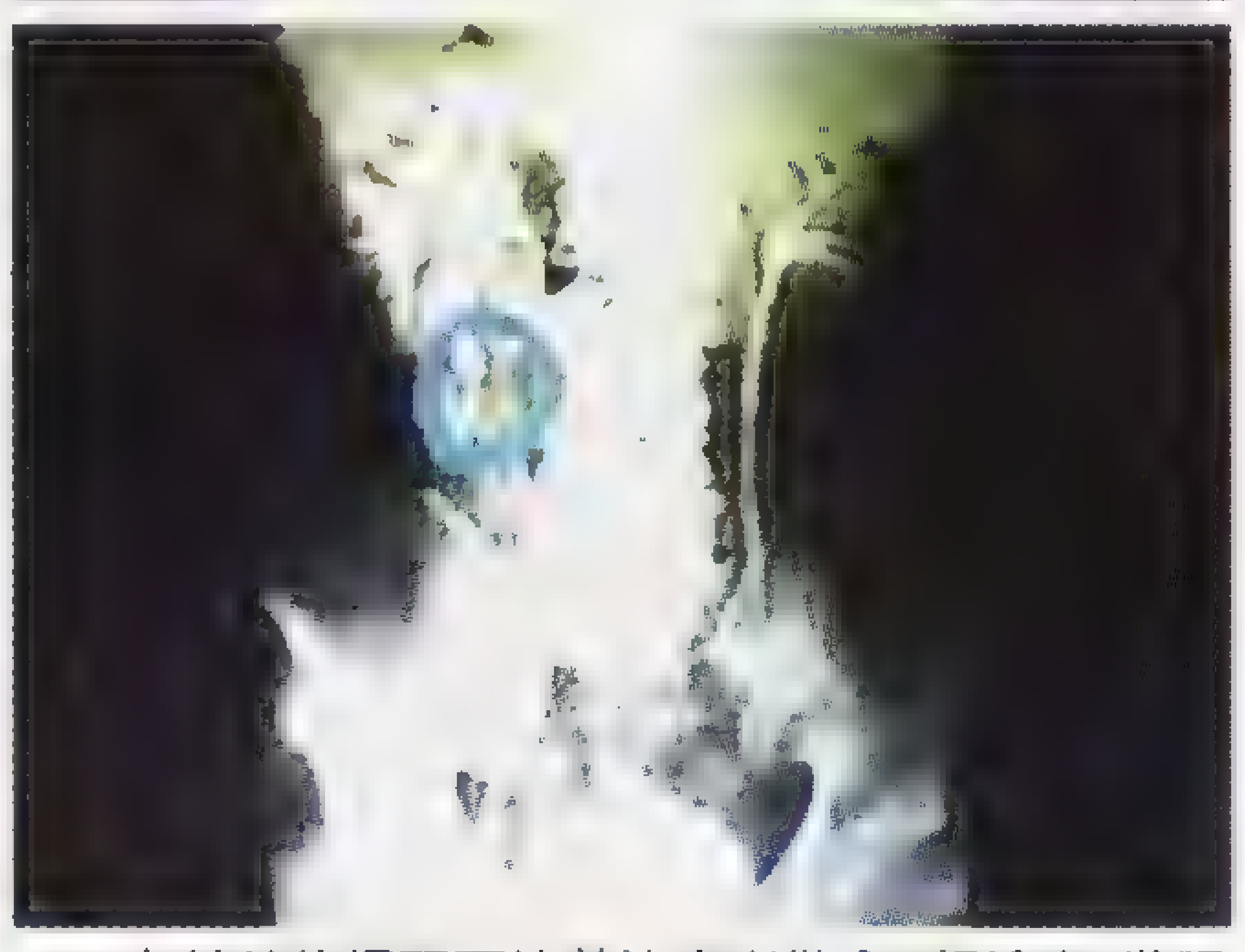
没想到刚躺下不久，便又响起了急促的救护车警报声，看来又有急患送来了。于是便又起身前去处理，这次的患者73岁，女性，有可能是急性阑尾炎，一听到“阑尾炎”这个词语，独太当然也就显得不那么自信了，毕竟一朝被蛇咬十年怕草绳，为了不重蹈覆辙和保险起见，独太决定还是去请乃木院长来处理。但正忙于手术中的乃木显然没工夫来兼顾，并再度告诫独太医院就是战场不能有丝毫犹豫，对于急症就更要以突击的方式去解决而不是像现在这样拖拖拉拉的，得到“卡洛斯·阿斯特罗·乃木”的人物记录2。于是独太还是得返回急症室自己去解决，首先询问急患的基本情况，患者名为北木兹内，1个小时前其腹部便开始剧烈疼痛，得到“北木兹内”的人物记录。接着进行触诊以便于确定具体的疼痛部位，先接触患者的阑尾处，如图中①位置处，似乎并不是很痛，接着再接触患者右腰处，图中②位置处，患者大呼其腰痛，看来由此确定并不是阑尾炎，需要对其进行X光照片来作进一步诊断，然后找出腰部的两处异常部位，如图所示位置，并且在右侧肾脏处还发现白色钙化点，疑似结石：





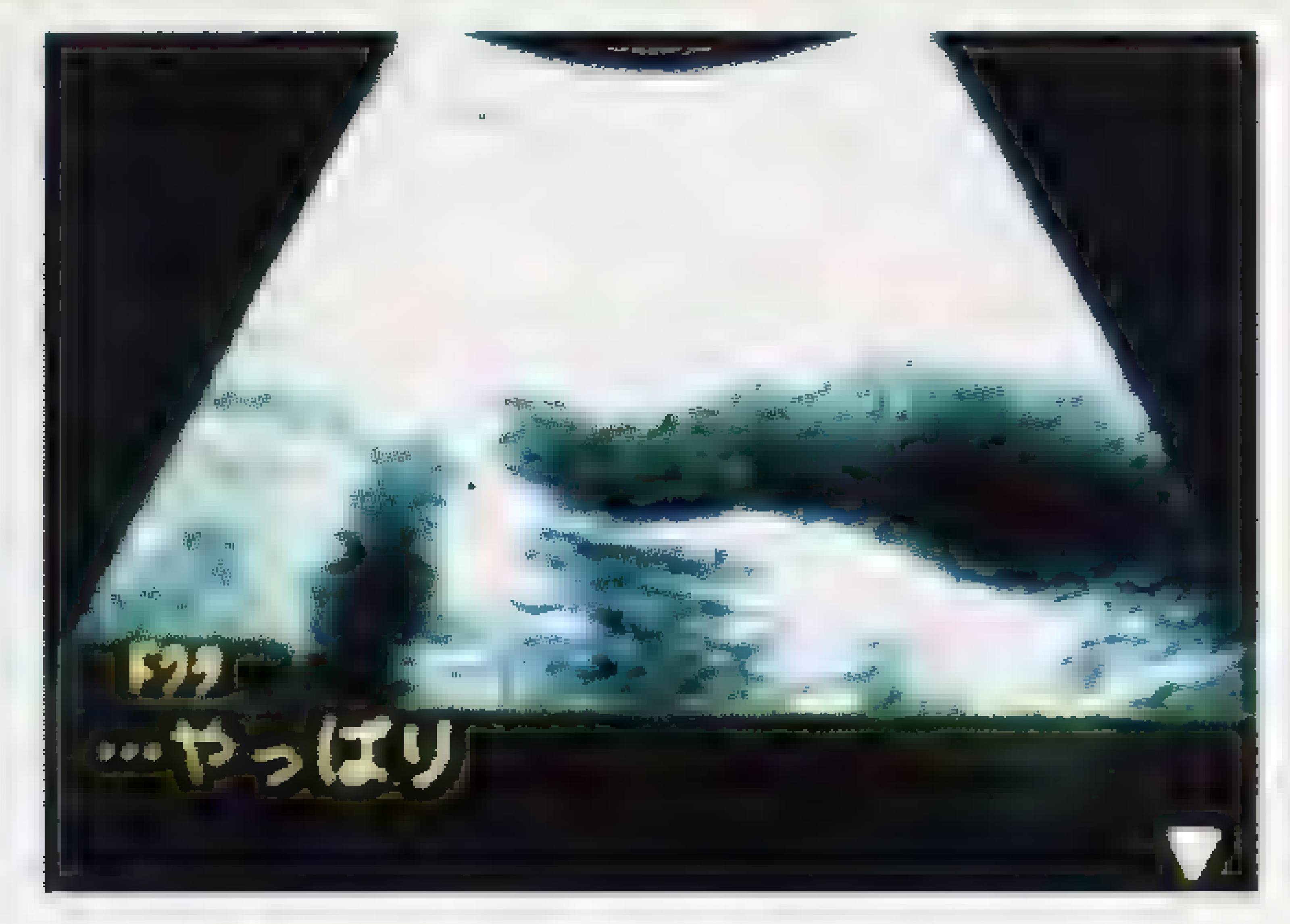
↑对北木兹内的触诊，先触摸①后再接触②。





在艾莉的提醒下接着为患者做个B超检查，发现果然是尿道结石，得到“北木兹内”的人物记录2。不过症状不算太严重，还用不着来动手术，平时多喝点水注意下饮食便可，这个时候只需要注射一些镇定剂和服用消炎药来解决目前的疼痛状况，独太又叮嘱北木太太要多休息休息，北木也对独太这次的诊治表示满意，并对其正确的判断而使自己免受急救人员误诊的开刀之苦而感激不已，又成功地解决

孙文翔	NDS两个屏幕一千多，PSP一个屏幕就快三千，比比当然NDS合算！
读者资料	13岁，男，215000，江苏苏州工业园区星海学七8班，兴趣：油画、玩NDS、看PG



了一例急患后独太总算可以回寝室休息一下了。

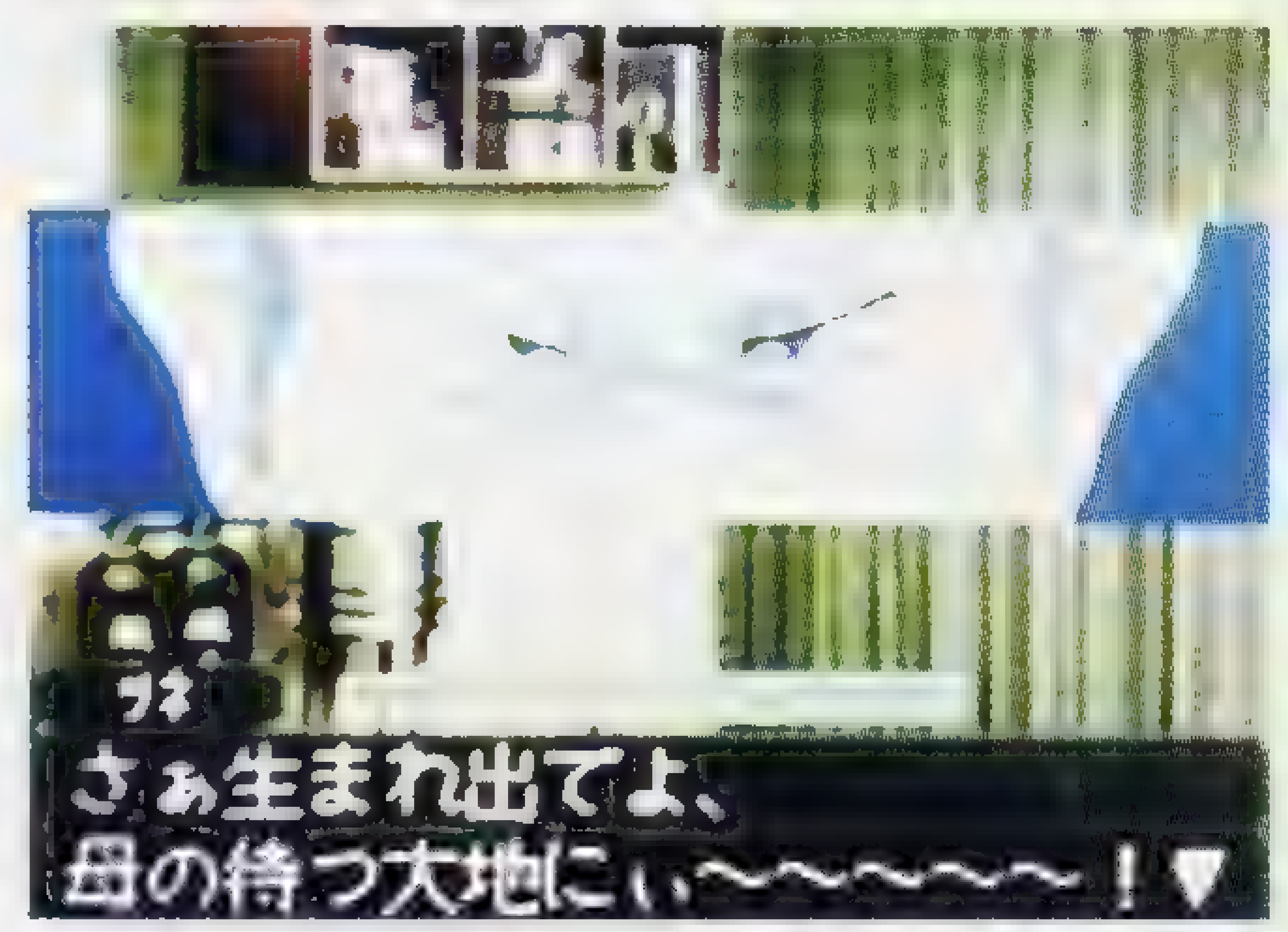
不过刚躺下不久乃木院长又来了，他为独太今晚的这两次冷静处理急患的表现感到非常满意，并授予其勋章一枚，这代表着其对于独太的认可，得到道具“卡洛斯的勋章”。接着乃木又谈到了自己对于处理病患的丰富的实际经验，其间还向独太提到关于圣命医大附院外科部长泽井，出示“泽井恭介”的人物记录。乃木说泽井太缺乏与病患的实际沟通，只会成天闭门造车地将自己关在研究室里写论文，尽管都是些医疗上最前端的研究，但要应用到病人临床效果上却并不实际，所以要多与病患接触并且还要接受每一位患者，得到“卡洛斯·阿斯特罗·乃木”的人物记录3。接着乃木拿出那把先前常背在身上的重型机关枪，说诊治急患就如同在战场上打仗一样，每救活一名重患也就代表着打了一场漂亮的胜仗，所以他便会在枪柄上刻上一颗星，一说道“星”，就让独太情不自禁地想起了星幸……

就在这时，乃木和独太接到通知又有一名23岁已有7个月身孕的孕妇急患来到了乃木急救病院，其羊水已破，子宫口开裂5厘米，并且还有发热和意识状态不安定的症状，还伴随着痉挛发作。一听到有7个月身孕，似乎让独太联想到什么，但这时乃木却表示不愿意接收孕妇入院，对此感到惊愕的独太问其为何，乃木只说自己并不懂妇科相关的知识，而且自己的病院也从未接受过孕妇，但却提到了一下自己的母亲。在一旁的艾莉向独太补充到其实乃木将军的母亲就是在生他时因为难产而死去的，所以对此他一直存有心理障碍。这时急救队的人告诉乃木这位孕妇患者已经被3家医院拒绝诊治了，现在确实是走投无路，乃木对此感到诧异，仅仅是羊水破了而已，对于各大医院来说都是个很平常的病症，搞不明白为何都要拒绝，急救队的人告之是因为孕妇本身是位艾滋病患者，所以各大医院都拒绝接收。一听到“艾滋病”这个词，再加上正好又是孕妇，感到有点巧合的独太立即向急救队的人询问患者是否名叫“内藤玛雅”，出示“内藤玛雅”的人物记录。果然就是她，艾莉一听说独太认识患者便表示自己也乐意帮忙，但一旁的乃木将军当然是不会同意的了，本来他就不愿意接收孕妇病患，更何况还是位艾滋病患者……

为了救玛雅，独太一再地请求乃木院长同意接纳，为了成功说服他，现在进入“说得系统”。

【说得系统】乃木·四步说得

第一步，首先还是得搬出乃木院长对自己的告诫，特别是那句“要接受每一位患者”的乃木语录，出示“卡洛斯·阿斯特罗·乃木”的人物记录3。这句话出乎乃木的意料，但却说因为这位患者是孕妇来为自己打圆场，这时刚才那位尿道结石的北木太太居然站了出来，原来本已休息的她被大家关于是否接纳孕妇的争论给吵醒了，没想到她居然还是现役的接生婆，并且到目前为止已经成功接生了999个婴儿，更新“北木兹内”的人物记录。尽管如此，乃木还是没有同意，他还警告独太这个新人要意识到这个携带HIV病毒的孕妇的危险性，并且其还极有可能将病毒通过母婴感染的途径传染给小孩，他提醒独太要意识到这个责任感，不过这时星幸的话又再度浮现在自己的脑中……



第二步，受到星幸的话激励了的独太告诉乃木自己原本就是玛雅的主治医生，有拯救她们母子的责任，所以自己愿意为他们负责和承担一切后果，出示“天堂独太”的人物记录3。

第三步，这时乃木仿佛有些松口了，但又推却说这里没有专门的妇产科医生而且这附近也没有专门的医院来提供急救条件，况且在时间上也来不及了。独太则拿出先前乃木授予自己的勋章，告诉他自己完全可以胜任急救手术的操作，自己也有这个信心来完成，出示道具“卡洛斯的勋章”。

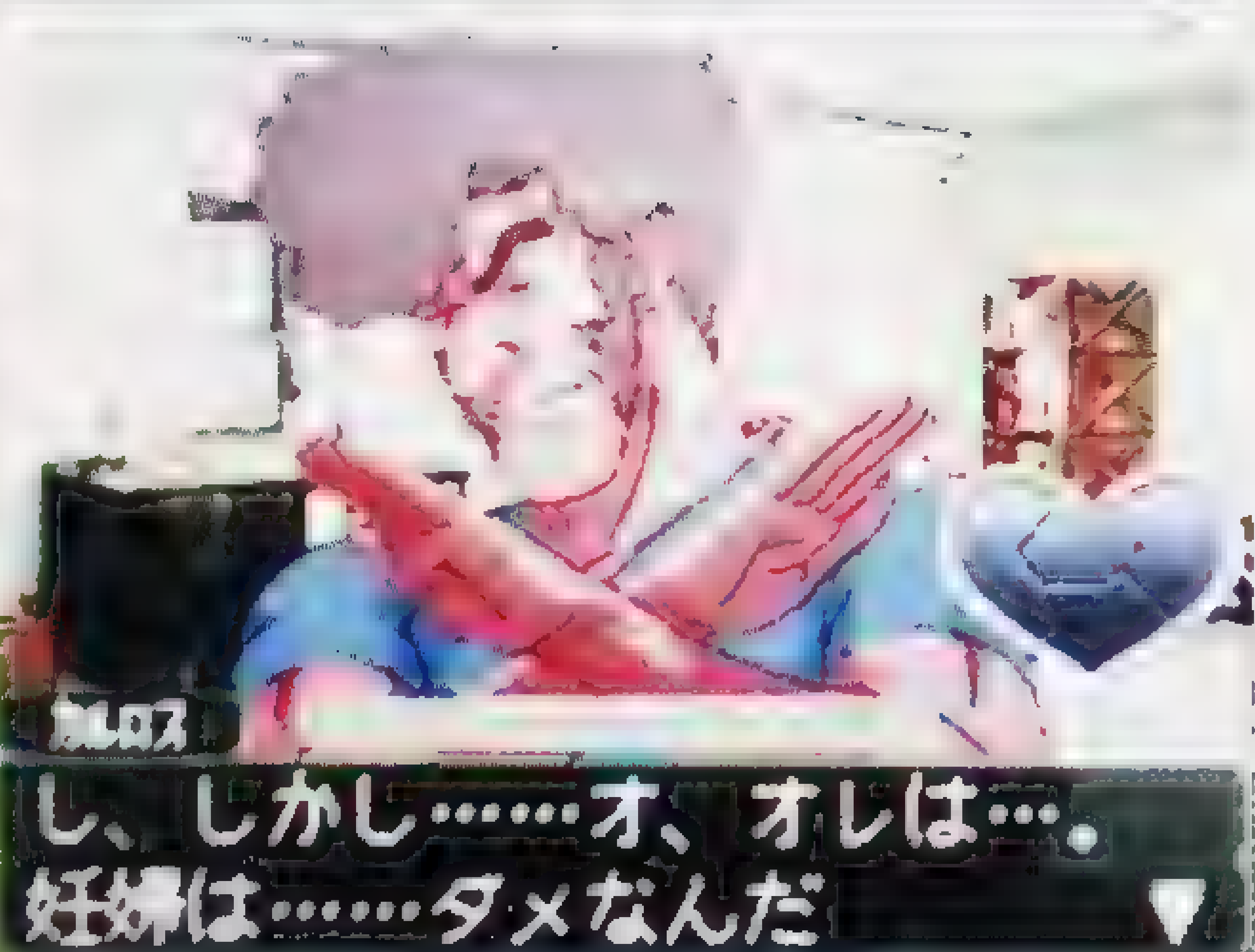
第四步，现在乃木已经被独太回击得无话可说了，趁胜追击，再次用他自己的原话来套他吧，因为他曾说过医院就是战场，不能有丝毫的犹豫，而现在面对的情况则更不能犹豫了，出示“卡洛斯·阿斯特罗·乃木”的人物记录2。

说得成功！独太一语道破梦中人，乃木也终于茅塞顿开，表示病院就是战舰，而自己作为舰长有义务和责任来拯救病患，于是告知急救队自己愿意接纳玛雅，于是准备进行急救手术，同时更新“内藤玛雅”的人物记录5。

【手术阶段】内藤玛雅·妇产

这次的手术乃木和北木太太也都要参加，玛雅的呼吸和脉搏现在都已经很微弱了，需要采用气管内插管，不过手术才刚一开始乃木便昏了过去，看来他的心理障碍和母亲难产去世留下的阴影依然没有消除，手术还未正式进行便先进入纠纷系统。





阶段Ⅰ 纠纷系统

第一步,乃木院长昏过去了,胎儿的头也已经露出来了,为了玛雅母子的平安,现在的手术只有自己硬着撑下去,选择“天堂独太”的人物记录3。

第二步,尽管是妇产,所幸还有位经验丰富的接生婆能够在一旁帮忙,选择“北木兹内”的人物记录。

第三步,这时又想到了老内藤,当初他愿意冒险做狭心症手术也正是为了日后能见上自己的孙子一面,为了不让他失望,独太更决心要成功完成这个手术,选择“内藤治夫”的人物记录2,纠纷打破!

阶段Ⅱ 手术操作

纠纷成功打破后就请北木太太来进行接生,她的经验果然丰富,很轻松地就完成了分娩,胎儿是个男孩,这也是她接生的第1000个婴儿。乃木院长也在这个时候苏醒了,但玛雅此时的状况却并不理想,呼吸越来越微弱,必须立即对其进行抢救,乃木决定让独太来进行气管内插管的操作,并提醒到一定要分清楚气管和食道(上方),用手写笔顺着画,具体操作如图:

虽然插管成功,但这时玛雅突然心跳停止,再次陷入纠纷系统……

阶段Ⅲ 纠纷系统2

第一步,尽管婴儿生产顺利,但玛雅现在的生命却处于极度危险的状态,而且她还患有艾滋病,就算现在抢救过来,以后的治疗也是个麻烦,不过这时独太突然又想到了先前泽井所给的特效药SPX,于是又重拾信心,选择道具“SPX”。



↑气管内插管。

第二步,但是现在玛雅的情况确实不妙,不过独太突然又想起了星幸,还想起了她送给自己的幸运符,上次的手术也曾依靠这个幸运符帮助独太度过难关解除纠纷,所以这个时候也有必要试一试,所以这次的手术绝对不能失败,也绝对不能让玛雅死去,选择道具“幸运符”,纠纷成功破除!

阶段Ⅳ 逆转手术

第一步,这时的玛雅奇迹般的又有点呼吸,于是乃木让独太再进行一次气管内插管,操作与先前一样:



第二步,插管顺利完成后,玛雅的呼吸也逐渐稳定了,接着需要进一步确定其具体的症状,选择“内藤玛雅”的人物记录5。

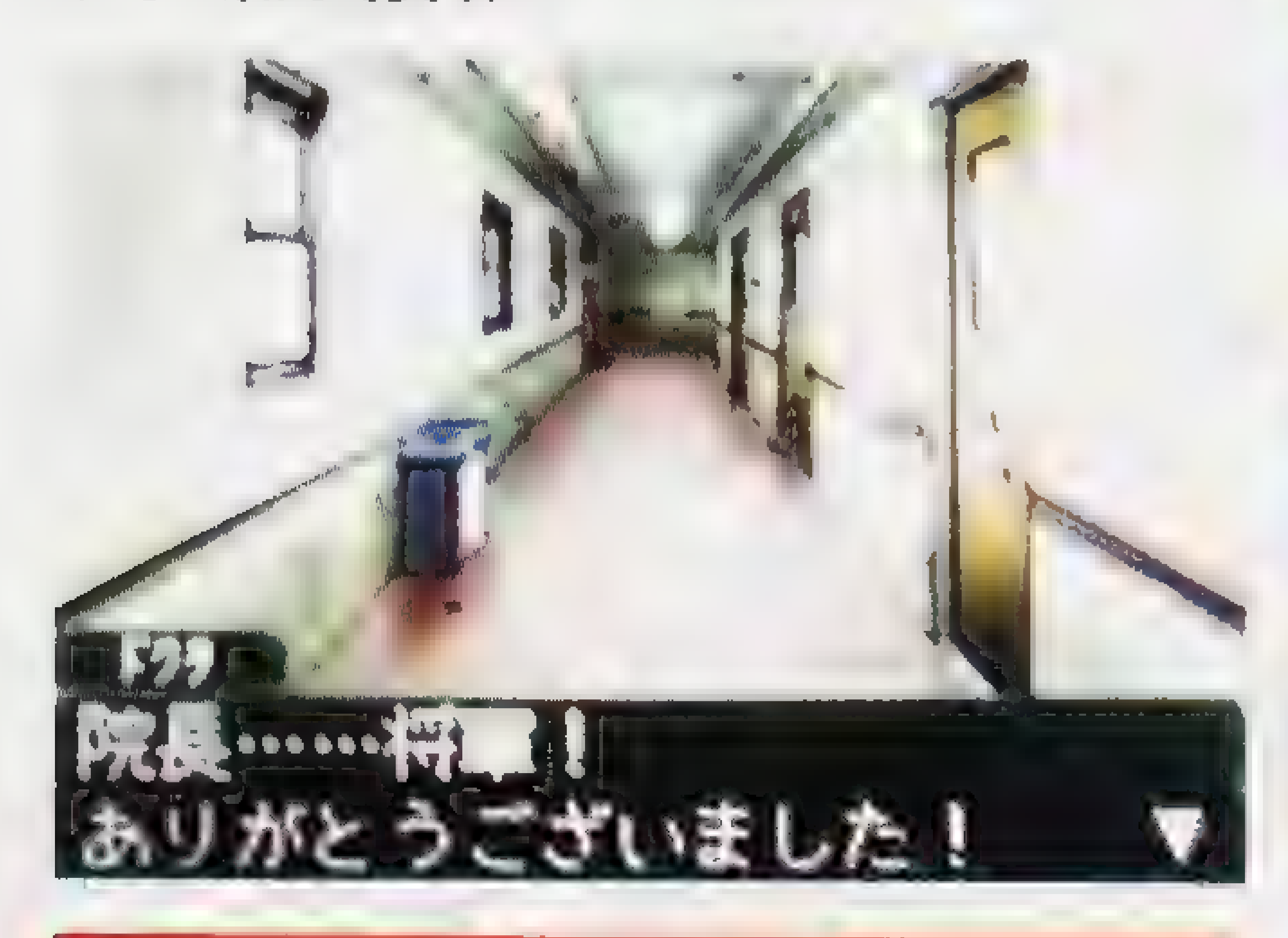
第三步,发现目前的炎症是由隐球菌引起的,已



谢佳玮	玩掌机让我感到时间过得很快,等PG让我等的很无奈。
读者资料	15岁,男,210036,江苏南京育才公寓108号602室,兴趣:玩掌机、看PG

经令玛雅的骨髓穿刺，且髓液也呈白浊状，是典型的细菌性髓膜炎症状，所以需要采取部分髓液去化验，选择医疗道具“病原菌的笔记”。

接着乃木为其注射了阿莫西林B等抗生素后玛雅的心跳也恢复正常，暂时脱离了生命危险，病情趋于稳定,这次的手术也大获成功。随后独太向乃木和北木表达了自己的谢意,乃木对于自己这次最后能克服心理障碍感到高兴,自己的病院从此以后也能够开始接受妇产科的病患,北木太太则更是为自己成功接生第1000个婴儿而欢快不已。之后玛雅母子也被送回圣命医大附院接受泽井教授的新药试验治疗,没想到SPX的药效惊人,二个月后不但玛雅的病情得到控制,而且她儿子最新的血检中HIV也居然转阴了。走在圣命医大附院中庭的独太碰到星幸,感谢她送给自己的幸运符每每在关键时刻帮助自己,而可爱的星幸也专门为独太作了一份可口的便当,独太的这个快乐且充实的实习医生之夏也就这样过去了,接下来等待着他的,是突如其来的一系列的变故……



病历记录

Ⅰ人物记录·医务人员

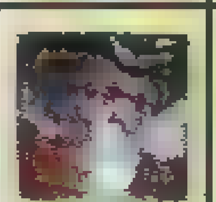
[illegible]		
	记录1：乃木急救病院院长，被人称作卡洛斯将军。	
	记录2：卡洛斯语录，医院就是战场，不能有丝毫的犹豫。	
	记录3：卡洛斯语录，要多与患者接触并接受每一位患者。	

[illegible]		
	记录1：乃木急救病院的护士，擅长注射技术，能够一发即准。	

Ⅱ人物记录·病患

深草平吉朗	75岁	爱好：偷窥女性和打探隐私
	记录3：末期胰腺癌，依靠泽井的新药SPX神奇地回复。	

中岛马斯奥	43岁	爱好：棒球
	记录1：急患，晚上洗澡后饮下了少量酒,之后便精神错乱难以控制了。	
	记录2：既往病历，患有糖尿病，不宜饮酒。	
	记录3：因为低血糖障碍而造成其一时的混乱状态。	

北木兹内	73岁	爱好：中国武术
	记录1：急患，1小时前腹部开始剧烈疼痛。	
	记录2：诊断结果，尿道结石，避免了误诊。	
	记录1更新：已是有十年经历的接生婆。	

内藤玛雅	23岁	爱好：看电影、跳舞
	记录5更新：急患孕妇，羊水已破，并伴随着发热症状和痉挛。	

Ⅲ物品记录

SPX	医疗道具
	记录:简称SPX,是泽井教授亲自研发的对于艾滋病具有特效的并且能改善患者免疫力的奇迹之药。

卡洛斯的勋章	道具
	记录：卡洛斯将军认证的荣誉勋章。

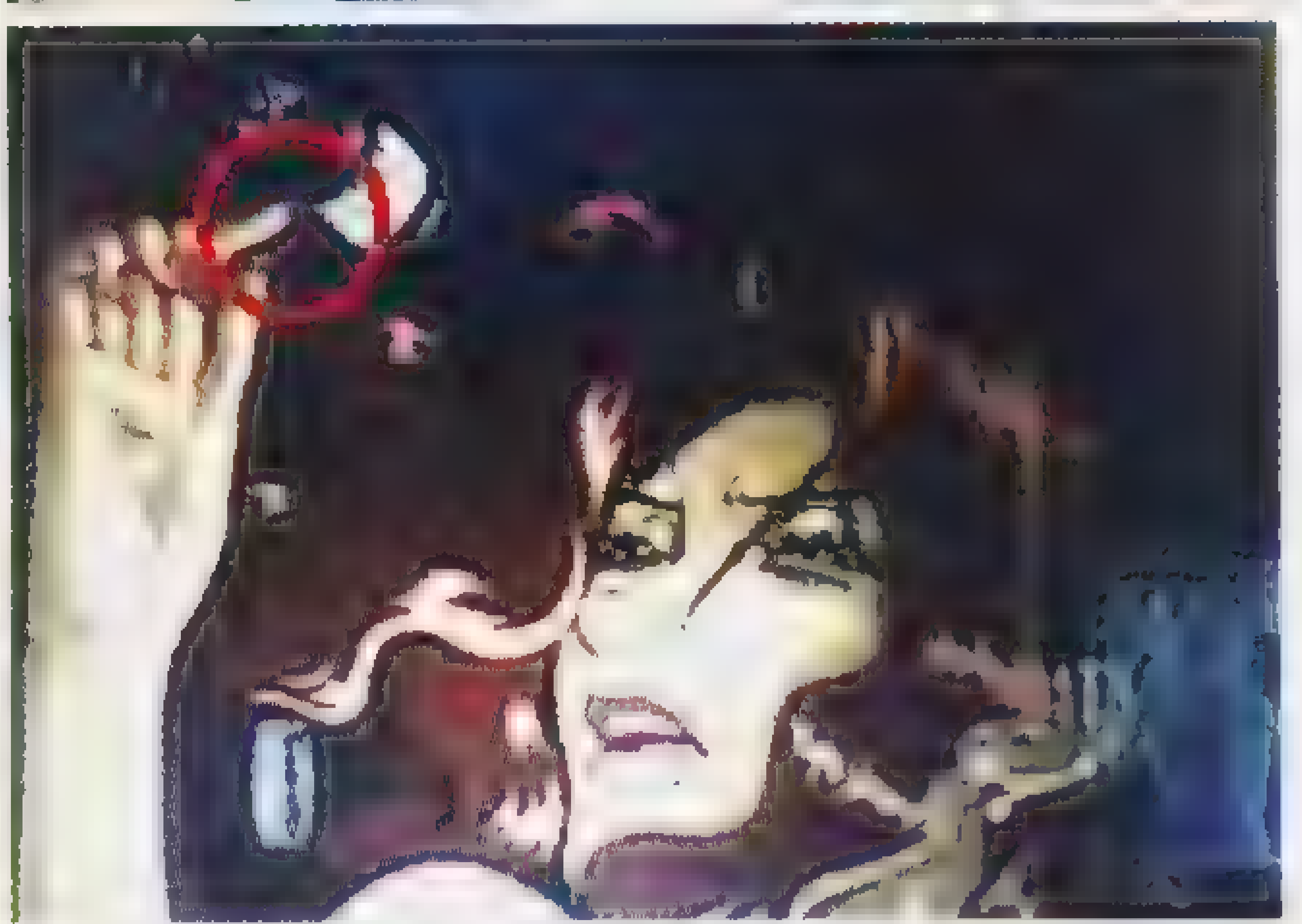
第四话 绊（上）

夏天过去了，秋意渐渐袭来，因为前一天中午独太曾看见麻生老师独自一人在天台上低头沉思着什么，所以他打算今天再去第三宿值室去看望她一下。刚在门口就听见屋内传来玻璃打碎的声音，于是进门一看，原来麻生又在喝酒了，满地都是摔破的酒瓶并且自己还烂醉如泥地躺在地上，手中还拿着安眠药的瓶子，她，难道是要自杀么……

见其已昏过去，具体状况也不明，独太决定立即为麻生进行一个检查，先触摸心脏部位，发现其心音很弱，并且脉律不整，怎么会这样呢，接着再调查麻生右手的药瓶，发现瓶中装的正是安眠药巴比妥，得到医疗道具“巴比妥”。看起来似乎很像是自杀了，于是独太赶紧将麻生送去作急救处理，在走廊上碰到上户爱，她问起麻生这是怎么回事，独太告诉她是因为服用了安眠药,并将巴比妥拿给了她看,出示道具“巴比妥”。上户告诉独太这必须送往处置室进行洗胃，她也去请柏木医师过来看看具体的情况。

郭江峰	希望微软也来插足掌机，给任天堂更多的压力，使它精益求精，更加努力。
读者资料	18岁，男，110031，辽宁沈阳皇姑区辽宁实验中学，兴趣：看书、打魔兽





来到处置室，柏木医师这时也赶到了，由他亲自安排接下来的处理工作，让独太将麻生左侧卧位后再把胃管插入，接着吩咐上户注入200ml洗液，反复注入并排出直到最后的排液呈透明状，排液透明后接着又加入100g的活性炭进行吸附处理，大概三个小时后。麻生的状态终于稳定下来，柏木等人也终于松了口气，但由于医生在医院内服药自杀属于大事件，所以柏木吩咐上户将事件上报泽井教授，但因为是名外科医自杀未遂，根据他的了解这件事多少与教授也有一定联系，所以柏木希望独太能将此事暂时对外保密，更新“麻生铃”的人物记录3。

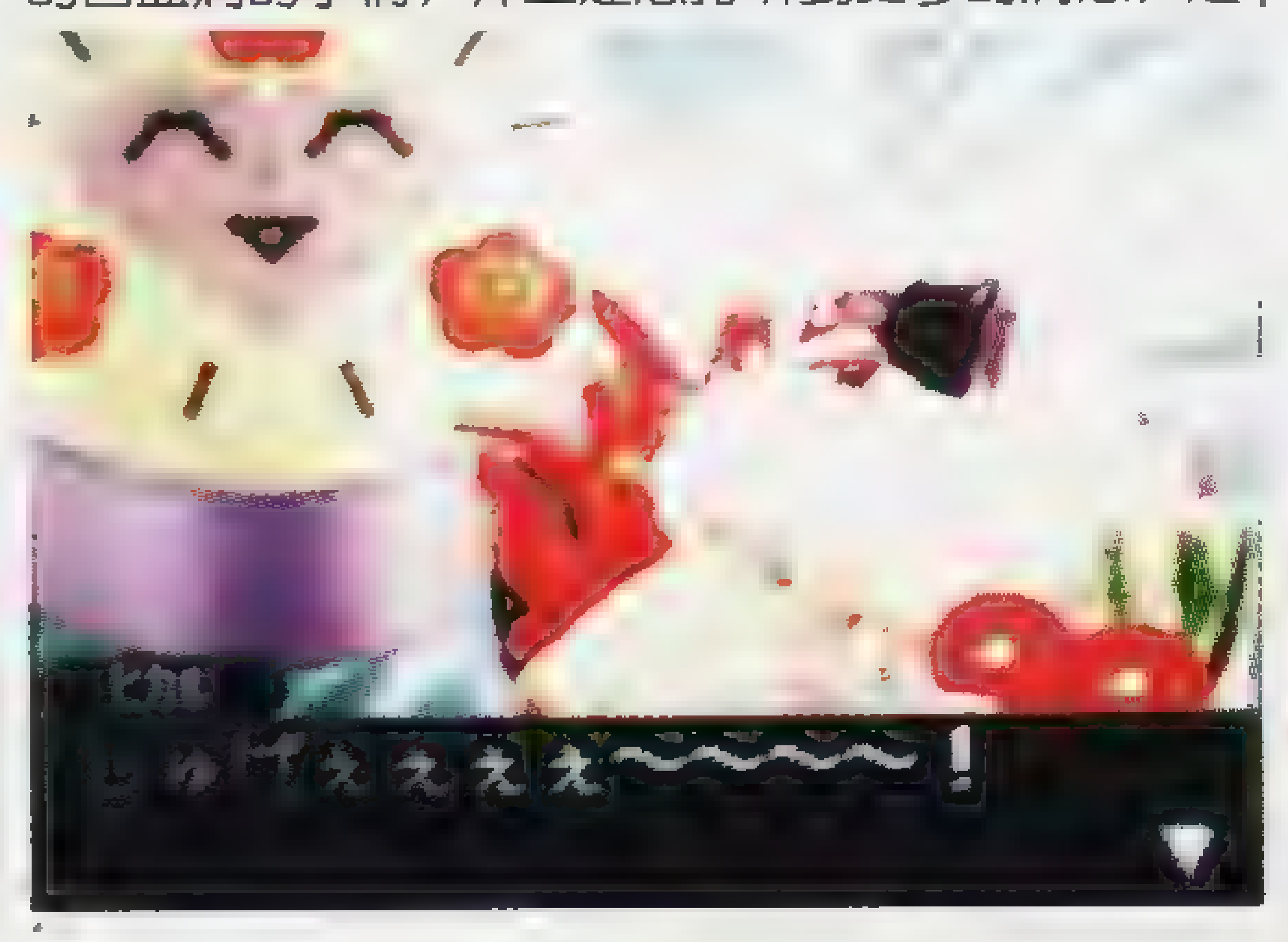
数日后的中午独太又经过中庭，边走边回忆起在乃木急救病院的那段时光，还是感觉很怀念的，此时突然一个足球又迎面砸过来，果然又是光，她要独太陪她到病房里去，并且还埋怨说独太最近和“偶像”接触挺频繁的没有陪她玩了，这“偶像”倒是突然让独太不明白是怎么回事，于是便猜测她指的是不是护士星幸，出示“星幸”的人物记录。果然猜对了，光说自己最近感觉很孤独，而继续埋怨独太老和星幸在一起却冷落了她，有时候孤独让她难受得想哭，接着又是一阵数落……独太只得答应今后多陪她玩来哄哄她，而且也还要常去她的病房探望她，于是光又高兴得笑了，小孩子确实很容易哄。

正在这时，星幸出现了，于是光在一旁惊呼偶像登场了……原来星幸是为便当的事来找独太的，她精心为独太准备了一份爱心牌的便当，这让旁边的小光羡慕不已并起哄着，星幸也不好意思地害羞了一下，并告诉独太今后每天都将为他准备可口的便当，得到“星幸”的人物记录2。看着旁边一直喋不满的光，星幸说自己送她回病房去休息，不然一会上户医生回来看到她还在外面玩的话会生气，没想到光却并不买帐，她似乎对这时的星幸和独太感到不满，居然出示一张黄牌作警告，还提到要是两张黄牌累积起来的话就要被驱逐出场了，接着便独自气呼呼地回病房去了，看来小孩子生起气来有时候还蛮可爱的，得到道具“黄牌”。

因为之前从未去过光的病房，所以独太向星幸问起，星幸告诉他光的病房就在外科部长室的旁边，所以是受到特别照顾了的，独太对于一个小孩的病房被安置在外科部长室旁感到惊异，星幸告诉他其实光正是泽井教授的小独女，这再一次令独太感到吃惊，得到“光”的人物记录2。独太接着又问星幸光究竟是得了什么病这么小就住在医院里了，不过她也表示并不了解，去问她的主治医生可能会清楚一些，但独太一想到自己和前辈上户医生的关系并不大好，直接问的话估计也很难问到，所以还是决定自己去问问上户的指导老师柏木医师。

来到医生办公室，独太的出现让柏木猛的一惊，原来他以为是泽井教授来了呢，不过其依然是满头大汗并不断地用毛巾擦拭着。独太也开门见山的直接问他关于光所患病的情况，出示“光”的人物记录。柏木告诉独太光所患的是白血病，并且她从4岁开始就因为这个病而频繁地进出医院了，更新“光”的人物记录2。也正是因为光的这个病，才令得她的主治医生上户经常处于一种神经质的状态，所以她平时也才显得那么严肃。柏木又提到特别是最近的上户心情更不好，对此独太很好奇，所以继续追问希望了解到更多，出示“上户爱”的人物记录。柏木说这事多少和独太也还有一定关系，因为独太来到这里，所以上户的男朋友只得去了另一家医院，这也是上户一直对独太不满的地方，特别又是最近她的男朋友在另一家医院却和别的护士亲热起来了，这显然让性格倔强的上户难以接受，所以心情变得更差了，当然也更恨独太了……得到“上户爱”的人物记录3。知趣的独太也不好意思再接着往下问了，于是又顺便问起麻生医师现在的情况，柏木大汗着吞吞吐吐说了半天也没说出个什么，反正之前泽井教授也亲自来看过她，大致上也没有什么问题了。

走出柏木的医生办公室，独太边走边还想着光的白血病的事情，并且还想打听到更多的消息，还



周宁	学生买游戏主机是饿并快乐着（不吃饭攒钱），工作后买游戏主机是痛并快乐着（我的工资啊）。
读者资料	21岁，男，300222，天津科技大学327信箱，兴趣：掌机、PC、PS

是去中庭先和星幸说一下吧，告诉了她从柏木那得知光所患为白血病，星幸则再次为自己作为护士居然不知道病患的病情这样失格的行为而懊恼，于是又笨蛋笨蛋地骂起自己来，之后她又建议独太去找平吉也许还能得到更多相关的消息和情报。

前往平吉的病房，独太还正奇怪地自言自语怎么今天来这没听到女性尖叫的声音，没想到话音未落便又传来一阵凄惨的叫声，果然这次还是遇上了，而这次惨遭不幸竟然是弗朗斯护士长……看来平吉的胆子还真够大的，当然这对于他来说又是一次辉煌的胜利，仍旧是在那得意地大笑。不过显然久走夜路必撞鬼，这回遇上的弗朗斯护士长可不像那些小护士们那么好欺负，怒气冲冲的弗朗斯没收了平吉的镜子，这下“手镜之平吉”今后怕是无法再偷窥别人了，对于这样的残酷事实，平时里嬉皮笑脸的平吉也终于头一回哭丧着脸了，得到“深草平吉朗”的人物记录4。不料弗朗斯刚一离开，平吉又得意地大笑起来，原来虽然刚才的镜子被弗朗斯所没收，但他的抽屉里其实还藏了n面镜子……独太顿时也无语中，看来医院内的女性惨叫声还将一直持续下去……

还是和他说正经的，先问起了他什么时候来到圣大附院的，平吉回忆到大概五年前就已经来这里长期住下了，一直都是为了参与到泽井教授称之为“世纪万能药”SPX的临床试验而来到这里，但呆了这么久了他自己最近也有退院的打算了，接着又向他打探光的情况，出示“光”的人物记录。他说要真讲到在此处的住院生活的话，光还是他的长辈，因为比他早来这一年，光的爱好是足球，要是与她比试上一回的话，她会感到非常高兴的，不过这前提当然是在医院的许可下，一提到比试足球，独太则心想要真比的话上户医生一定会把他给杀掉……平吉这个时候准备出去，所以也就先闪人失陪于独太。

独太打算再到光的病房去看看，刚走到门口就听见里面传来的哭闹声，原来是上户正准备给光抽血做血检，但光极为不情愿所以才大哭大闹的，她看到独太进来后便指定着只愿意独太来为自己抽血，这下令上户显得非常难堪，顿时气氛也尴尬起来，但毕竟光是泽井教授的女儿，上户就算有一万个不情愿也都得由着她，于是非常不爽地将采血所用的注射器仍给了独太，得到医疗道具“注射器”。明显地可以感觉到上户现在处于相当愤怒的状态……接着便该为光进行血样抽取了，选择医疗道具“注射器”。没想到抽完血后光赞叹起独太的抽血技术，让她觉得一点都不痛，而过去的一年因为都是上户医生在抽血，让她整整痛了一年，所以此后一提到抽血就感到害怕，这再次让上户觉得颜面无存……

（未完待续）

病历记录

Ⅰ人物记录·医务人员

[illegible]


记录3更新：服用安眠药巴比妥自杀未遂。

[illegible]

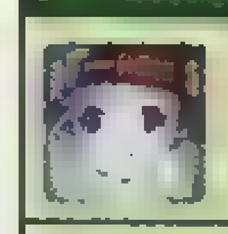

记录2：今后每天都将为独太准备爱心便当。

[illegible]


记录3：因为与男朋友的事最近心情特别差。

Ⅱ人物记录·病患

光 | 10岁 | 爱好：足球


记录2：泽井教授的女儿。

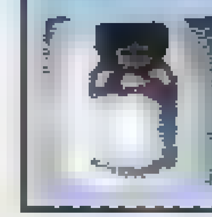

记录2更新：泽井教授的女儿，因白血病而住院。

深草平吉朗 | 75岁 | 爱好：偷窥女性和打探隐私

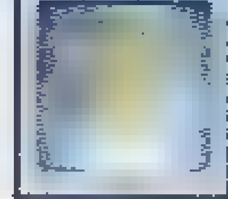

记录4：其爱用的镜子被弗朗斯护士长所没收。

Ⅲ物品记录

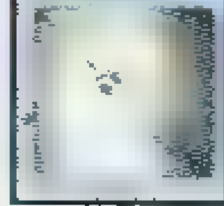
巴比妥 | 医疗道具


记录：一种安眠药，目前已被列为禁药。

黄牌 | 道具


记录：光突然拿出来的，难道是警告？

注射器 | 医疗道具


记录：医护人员所用的基本医疗器具，常用于静脉注射和采取血样之时。



英雄传说－卡卡布三部曲之白魔女



BANDAI	RPG	记忆量:256K
2004.12.16	5040日元	1人用

—— 剧情攻略 ——

第三章 三都桥之幻影

—— 伊格尼斯的炎之夏利尼 ——

行商人カトル　（货币兑换率1G：5P）

[illegible]	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
力の指轮Ⅱ	1000P	ATT+10
魔力の指轮Ⅱ	1000P	MAT+10
サフイ－第6卷	30P	《女剑士莎菲》第六卷

告别亚鲁夫的时候，磨力森交给少年们魔法师马吉沙托赠的一个魔力の指轮Ⅱ。然后从摩鲁特东边右下角的小道来到直达伊格尼斯的山路大蛇的背骨(大蛇の背骨)，穿过这段山路即可来到位于一片宽广地带的伊格尼斯炎之夏利尼。在这里的行商人カトル那里可以购买到医治全部异常状态的新道具和小说《女剑士莎菲》的第六卷，可别错过了。左边的图书室内可翻阅到关于伊格尼斯夏利尼(イグニスのシャリネ～その成り立ち)、大魔导师欧鲁特卡的驱龙记(大魔导师オルテガの龙退治)和罗古的纪念笔记(纪念ノート)三本书籍。来到夏利尼上方魔法镜子所在处，向伊格尼斯的贤者表示来意后，得知下一站将是位于伍德鲁(ウドル)王国境内的西夫鲁(シフール)的风之夏利尼。入内将银色短剑置放在魔法镜前后，这一次少年们见到的是夜空中闪烁的星河与神奇的宇宙画面，最后则见到一个身着斗蓬的模糊人影，为此克莉丝又感到些许不安。在银色短剑和魔法镜子的共鸣下，杰立欧的第三个精灵召唤魔法火精アリマージユ觉醒了。结束炎之夏利尼的巡礼后，杰立欧和克莉丝继续沿着大蛇的背骨南下，到达大蛇的原野(大蛇のすそ野)后再往西直走就是著名的安比修王国首都——安德拉城了。





胡炜	初三生活的确很苦，但有了掌机相伴，就快乐多了。
读者资料	15岁，男，100088，北京市海淀区索家坟28号楼5门502号，兴趣：电脑、掌机

—— 安德拉 ——

武器屋　　(货币兑换率1G：5P)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
召唤の短刀	800P	ATT+32
マスター-ナイフ	1200P	ATT+40、HIT+5
铁片の铠	600P	DEF+15
小型の盾	100P	DEF+4
光明の杖	1700P	ATT+16、MAT+21
月影のロ-ブ	200P	DEF+10、MDE+4

道具屋　　(货币兑换率1G：5P)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キュポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
守りの指轮Ⅱ	1000P	DEF+10
魔法抵抗の指轮Ⅱ	1000P	MDE+10

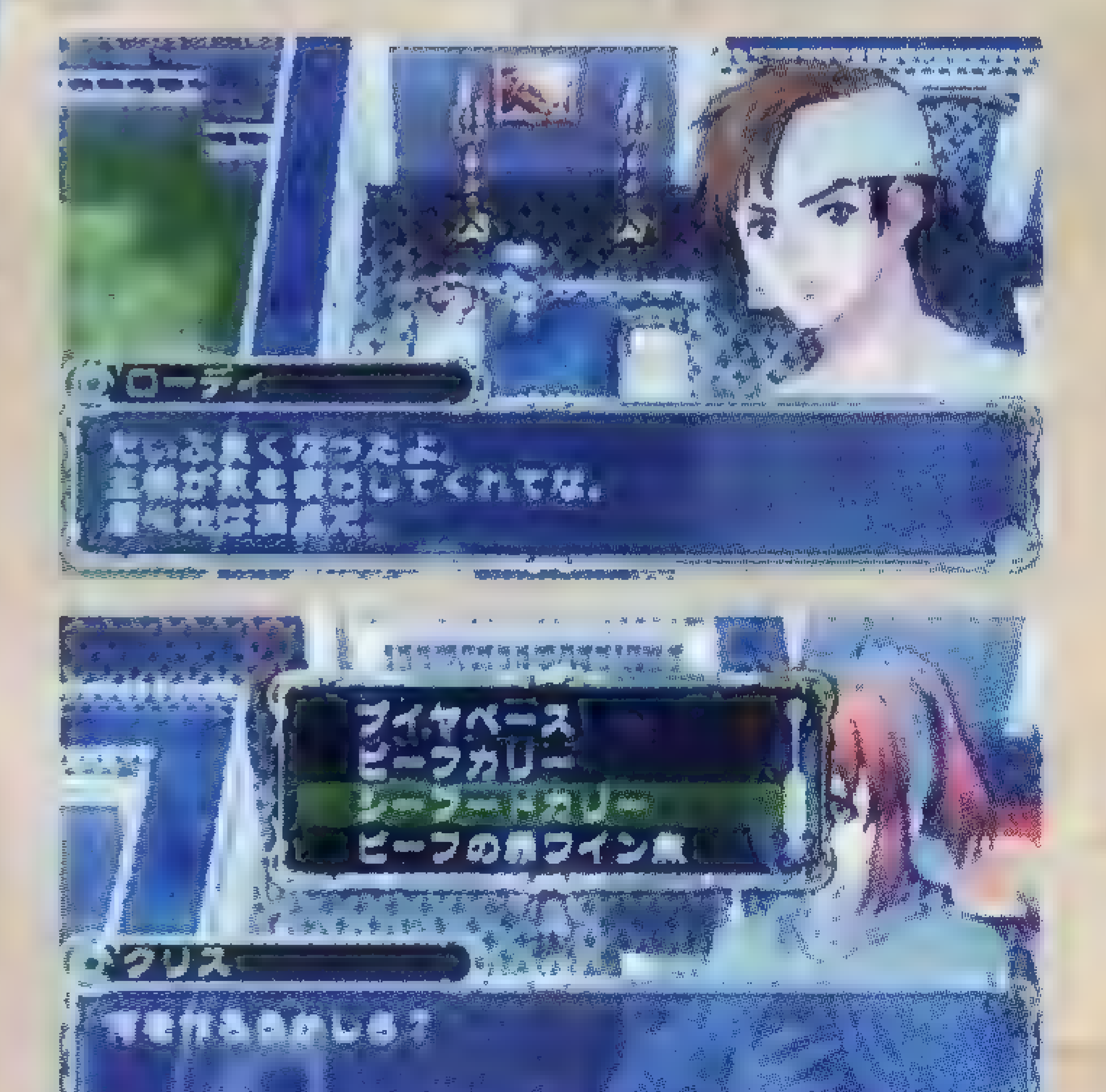


才刚进入安德拉城就被卫兵告知，国王正在等候他们的来临。安德拉城内一片热闹繁荣的景象，城内居民为了迎接明天的料理大赛正忙碌准备着。因为杰立欧和克莉丝帮助阿路夫列特国王解决大海兽威胁的事已经广为流传，两人成了大家眼中的英雄受到热情欢迎，弄得脸皮薄的杰立欧有点不好意思。

与武器屋左上方的少女ルネ交谈后她会离开。在酒店可认识豪爽的店主吐米哥大叔(ドミンゴ)。而在与道具屋左边石柱后的特丽娜婆婆(トリナ婆さん)交谈后得知在一旁徘徊的纳克斯(ノックス)喜欢上了道具屋的店主安妮(アンヌ)。果然当杰立欧和克莉丝找上纳克斯谈及此事时，纳克斯羞红了双脸。于是，我们的两个小英雄当起了红娘月老，趁安妮出来的时候制造机会让纳克斯与她交谈，安妮更邀请纳克斯入内喝茶。

撮合这对小情人后，两人来到上方王宫的入口处，看到了亚鲁夫的豪华宫殿。突然来到如此庄严的地方，令来自乡下的杰立欧和克莉丝既紧张又拘束。在王宫二楼谒见室里年轻的巡礼者们受到亚鲁夫的热情欢迎，谈话中了解到罗迪在一楼的房间内静养，但马吉沙因过度使用魔法，精神透支令病情加重。克莉丝毛遂自荐用其习得的查贝鲁魔法(チャッペル魔法)，在磨力森的指点下祈祷回复之玉令马吉沙恢复健康苏醒过来。随后亚鲁夫让杰立欧和克莉丝使用谒见室西边的房间休息，不过还是趁现在多在王宫内转转吧。在王宫二楼最西边的阳台上可以遇到茱丽娜王妃(ジョリナ王妃)；二楼图书室可与スラブ老人聊天，在这里还可翻阅到“妖术使いゲッペウスの宝”、“アンデラの湖”和“白き魔女の言叶”三部书。在谒见室西边的房间内遇到一个似乎很害羞的侍女，与她交谈时一直不肯说话，直到第四次交谈时她才匆忙离去。回到一楼可与厨房内的料理长裘路诺(ジョルノ)交谈，顺便探问一下左边房间内还在病床上的罗迪，得知他有了新的目标立志成为宫廷剑士。一楼左上角通往地下宝物库入口处也有个一言不发的奇怪卫兵。和所有头上有红色叹号的人对话完毕后就可以回到谒见室西边的房间休息了。

然而豪华的房间让杰立欧和克莉丝感到紧张无法入睡，于是亚鲁夫安排两人前往吐米哥大叔的店里住宿。出王宫来到酒店与吐米哥大叔对话后就可以去右边的房间休息了。另一方面，之前遇到的害羞侍女和卫兵竟在商量明天料理大会时



杜伟	《牧场物语》真的太好玩了，让我天天都在教室里叫：“我要当农民，我要挖地，我要养鸡、养羊、养牛……”结果，全班同
读者资料	学一致认为我得了什么“农民狂想症”。19岁,男，610091，四川省成都市成飞中学高三2班，兴趣：玩《牧场物语》、上QQ

趁机偷盗城内的财宝，究竟他们是……第二天一早，酒店的客人耶吐司(エトス)老人终于想起罗迪的名字，并委托杰立欧和克莉丝将特效伤药エトスの药带给为保卫他们安比修国百姓而受伤的罗迪。离开酒店时王宫的料理长裘路诺前来迎接二人，随他来到王宫后，克莉丝提议先把药交给罗迪。谁知恰好看见罗迪正和侍女调情，克莉丝忍不住和他斗嘴。在罗迪的激将反击下，我们的克莉丝大小姐决定参加料理大会。到了厨房后却发现材料不够用，于是我们可怜的跑腿主角杰立欧理所当然地被克莉丝大小姐打发去在城中找材料。

NPC名字	所在位置	素材名称	中文翻译
ベルヌ	城内最左上角的大房子	牛肉	牛肉
リオ	城内左边老婆婆所居住的房子	にんにく	蒜
ルネ和ゴ-ダ	左下角的房子内	鱼と贝	鱼和贝壳
イベ-ル	道具屋左下方房子内	サワ-クリ-ム	酸味奶油
アンヌ	道具屋	スパイス	调味料
アンヌ	道具屋	サフラン	蕃红花
アンヌ	道具屋	デミグラソ-ス	香料
アンヌ	道具屋	ヨ-グルト	酸奶
サバト	道具屋右边屋内	ジャガイモ	马铃薯
ノイヤ	道具屋右边屋内	玉ねぎ	洋葱
コレス	城内右下角街上	セロリ	芹菜
カラン	城内右下角的房子内	にんじん	胡萝卜
ドミンゴ	酒店	赤ワイン	红葡萄酒
ピエ-ル	武器屋背后教会里	ビ-ツ	甜菜
モ-ナ	武器屋背后房子内	トマトピュ-レ	番茄酱
マギサ	王宫二楼左边房间	ココナツミルク	椰子汁
侍女	先和王妃对话后去右下方房间	カレ-スパイス	咖喱粉
スラブ老人	王宫二楼图书室	乐しいお料理	快乐地作菜

料理名称	中文翻译	获奖名次	对应奖品
シ-フ-ドカリ-	海鲜咖喱	优胜	守りの指轮Ⅱ(DEF+10)
ビ-フかり-	咖哩牛肉	优胜	守りの指轮Ⅱ(DEF+10)
ブイヤベ-ス	普鲁旺斯鱼汤	准优胜	ト-マスのメダル(ATT+5、DEF+5)
ビ-フシチュ-	炖牛肉	准优胜	ト-マスのメダル(ATT+5、DEF+5)
ボルシチ	俄罗斯甜菜汤	准优胜	ト-マスのメダル(ATT+5、DEF+5)
ビ-フの赤ワイン煮	红葡萄酒牛肉	第三名	カチュ-シャ(MAT+7、MDE+7)
ビ-フのトマトシチュ-	西红柿炖牛肉	第三名	カチュ-シャ(MAT+7、MDE+7)
トマトシチュ-	炖西红柿	第四名	回避の指轮Ⅰ(AVO+5)

将所有找到的料理素材交给克莉丝后，再从八种料理中选择一个来做吧。下文仅以海鲜咖哩作例子。杰立欧不太放心克莉丝的厨艺，而克莉丝则自信满满说鹰爪号上的事情不会再发生了。完成克莉丝特制海鲜咖哩后，两人一起去找隔壁房间内的裘路诺。他们离开的这段期间，肚饿难耐乔装成士兵的古斯闻到厨房的香味溜了进去，结果发现我们“克莉丝特制海鲜咖哩”的味道实在是糟透了。于是这位多管闲事的盗贼就自己动手修改了一番，做出一道美味来。

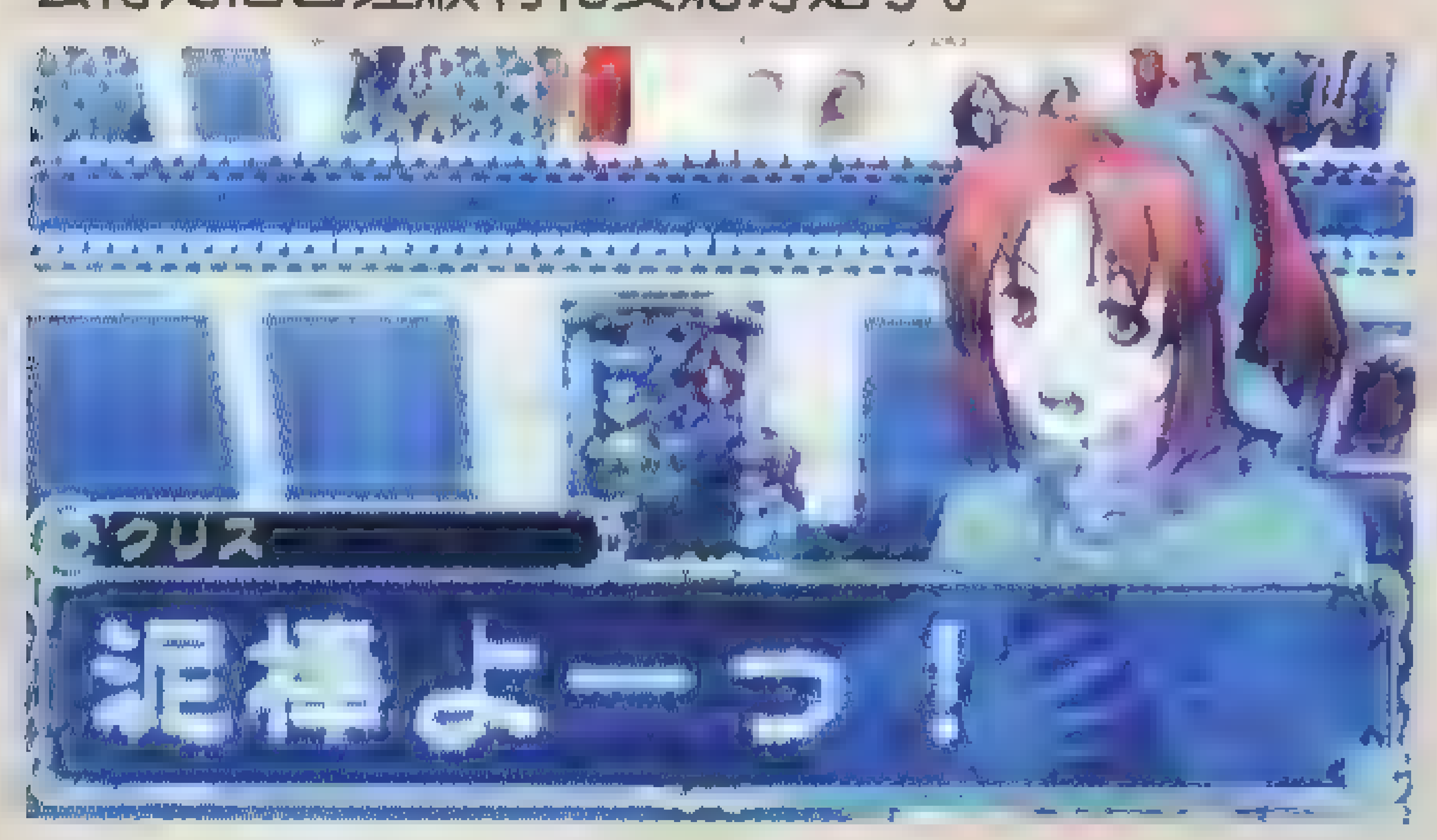
不久之后料理大赛正式开始，评委除了阿路夫列特王、茱丽娜王妃和裘路诺外，杰立欧也被邀请担任特别评委。同时莎拉和古斯也在忙碌地



顾春军	虽然手里有GBA，但是看到新时代掌机PSP、NDS的来临，心里多少有一种失落感,实在是为GBA生命的短暂而惋惜。
读者资料	26岁，男，200240，上海市闵行区碧江路红旗新村502弄27号301室，兴趣：只要和动漫、游戏有关的都喜欢

偷窃城内的财宝。在四名评委尝过所有料理后，由阿路夫列特国王公布克莉丝获得优胜者。这时偷好财宝原本应该趁机溜走的古斯忍不住想听听对自己料理技术的评价，便留在门帘外偷听。正要颁布奖品时裘路诺却发现忘了带来，杰立欧即表示愿去取来，谁知正好撞见门帘外的莎拉和古斯。眼尖的克莉丝一眼认出他们两个，于是在克莉丝以高分贝喊出“小偷”的时候，又是一场引人发噱的追逐赛开始了。受惊而逃的莎拉和古斯连身上偷来的财宝掉了都不知道。

这时先来到一楼右上角房间，调查那里左边的可疑桌子，发现古斯的藏身所在，然后去厨房告诉阿路夫列特王关于这两个盗贼的来历。最后去最左边罗迪休养的大房间内，和罗迪对话一次后再调查罗迪下方的空床，就能找到莎拉。莎拉和古斯会合后得知古斯再次弄丢偷来的财宝后莎拉气得破口大骂。虽然后来成功包围住两个盗贼，不过还是让他们给逃了。得知被偷的财宝已被发现后的阿路夫列特王也阻止士兵的继续追赶。回到二楼谒见室后磨力森将奖状和奖品授予两位小英雄。由于罗迪还未痊愈，阿路夫列特王派磨力森协助两人巡礼来作为答谢。告别马吉沙和罗迪后，在阿路夫列特王和王妃的送行下，杰立欧和克莉丝与新同伴磨力森一起踏上旅途。这里有个小插曲，此时如果再去和道具屋内纳克斯对话就会得知他已经顺利和安妮订婚了。

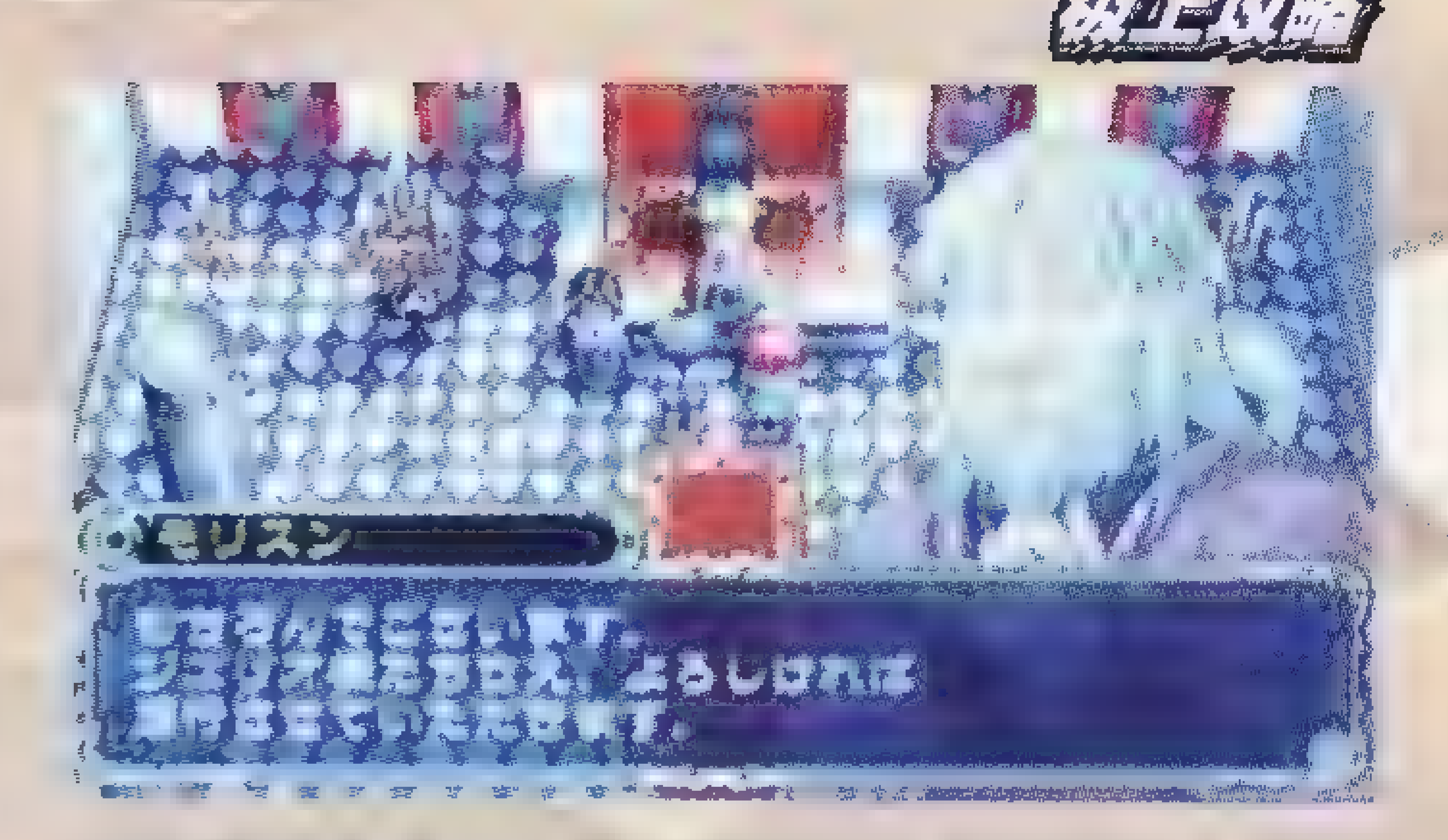


—— 吐特城堡 ——

【行商人コメル　(货币兑换率1G：5P)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药

从安德拉最左边的出口即可来到安德拉街道（アンデラ街道），再往西北方向前进就可以来到安比修王国西边的要塞吐特城堡（ドッタの砦）。在



左下屋再次遇见了曾前往拉克比库村拜访拉布老伯的西浓一家人，谈话中得知拉布老伯确实是传说中的大魔导师，曾一个人单枪匹马地渡过魔女之岛，而且拉布老伯交给克莉丝的拉布之杖中似乎还隐藏着什么秘密。不过磨力森对拉布之杖的来源不肯透露更多，只让少年们在旅途中自己去发现。接下来往西再次来到三都桥，到达中岛的时候克莉丝突然感觉到周围的气氛有点不对劲，在磨力森的提醒下三人提高警惕前进。随后继续前行，迎面而来一个身着绿色外套的老人，与三人擦肩而过后突然奇异地凭空消失了。过桥后从把守桥另一端的士兵口中得知，刚才并没有任何人过去，除非是幽灵。此时，没人注意到那个神秘的老人卡吉姆（カジム）再度出现在桥上，似乎因为杰立欧等人破坏他的海兽伽鲁伽计划而仇视他们。

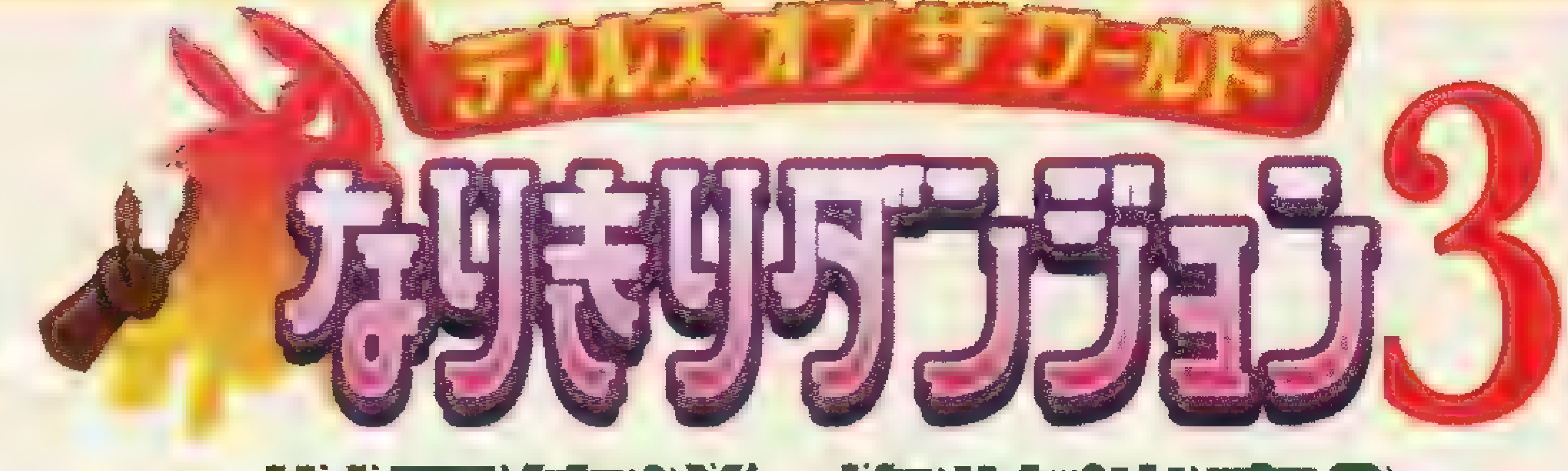
—— 风谷的关所 ——

通过三都桥后，再从梦见街道往西走就可以到达森林王国伍德鲁（ウドル）边境风谷的关所了。在入口处从士兵口中得知要在此办理入境文件才可通过。来到旁边的事务室和柜台小姐寇儿（コール）办理入境文件，却又被告知必须先填写入境资料才可以。感叹一下伍德鲁国关所的严格后，来到左上角唯一空着的事务室找入境官员填写资料。在出示银色短剑证明身份后，入境官员请三人先到等候室稍待。往回走来到下方的等候室，正巧见到被莎拉甩了的古斯向一个已经订婚的女生搭讪失败，发现杰立欧和克莉丝后的古斯马上离去。此时入境官员前来告知，三人的资料已经填写完毕，可以直接通过。来到左边的关所出口时又遇到古斯因为没有入境资料被士兵拦下无法通行，于是见风使舵的古斯马上强制加入队伍里，四人一起顺利通过了关所，进入伍德鲁境内。突然刚才的士兵气急败坏地追了上来，原来古斯之前纠缠的女生正是他的未婚妻！被古斯连累的众人只好哭笑不得的一起落荒而逃。

——未完待续

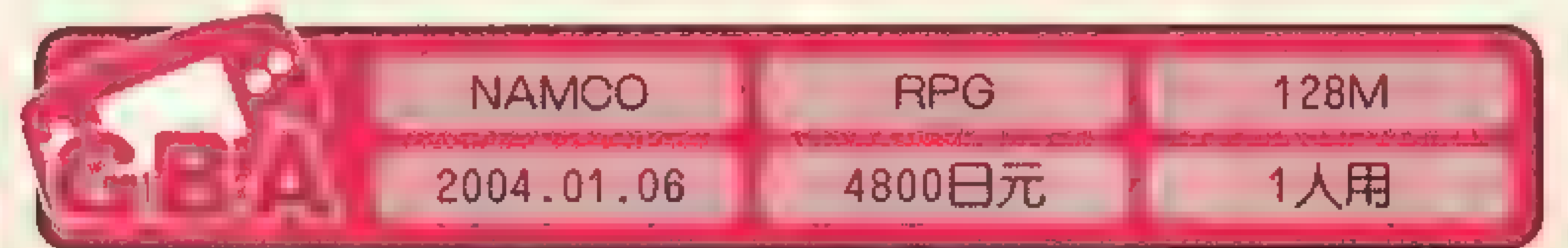
文/任天堂世界 Kayin　责编/小侃

谢林旨	使用盗版是一种饮鸩止渴的行为，最终受害的只能是中国的玩家，让我们联合起来，抵制盗版！
读者资料	18岁，男，215008，江苏省苏州市金阊区余德里4号，兴趣：省钱买NDS……



世界传说 换装迷宫3
服装特技解析

换装迷宫3里设定了多种个性各异的服装，其吸引人之处不是服装的外形，而是战斗中使用的各种充满魄力而华丽的特技和魔法。大多数服装除了一些较小的特技外，大的特技均不相同，因此种类可说是非常丰富。某些服装的最终奥义不仅拥有惊人的杀伤力，招式华丽度甚至还可以用无与伦比来形容。下面就向大家逐一解析各服装的特技，鉴于版面有限，所以每件服装只挑选有代表性的1～2个大特技，包括推荐使用的特技以及最终奥义，同时还加上了本人对该特技华丽度和实用度的评价，仅供参考。



GBA			
	NAMCO	RPG	128M
	2004.01.06	4800日元	1人用

文/Kenyo
责编/雪人

接上期

四、传说系列人物

30.吉尼亚斯

●グランドダッシャー

吉尼亚斯的魔法大多与其他角色重复，并没有自己独特个性的特技，可归为二线角色。比较常用的就是グランドダッシャー和スパークウェブ，一般与其他同伴的特技配合使用。

华丽度：★★★

实用度：★★★



31.柯蕾特



●ホーリーソング

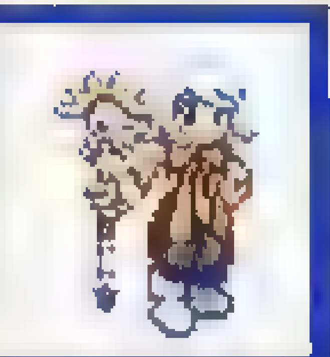
以呼啦圈为武器的柯蕾特并没有过于强力的特技，其魔法以光属性为主，令人有点意外的是还有偷盗的特技。不过最有价值的就是这招可以提升己方全体攻击防御力的特技ホーリーソング了，对提升整体战力的效果非常明显。而具有较高浮空效果的リミュエレイヤー就通常作为多人组合连续技的可选特技之一。不得不说的是最终技リヴァヴィウサー，实在太烂了，消费TP100，却是牺牲生命去换取对敌方不算太高的伤害，有人去用才怪了。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



32.莉菲尔

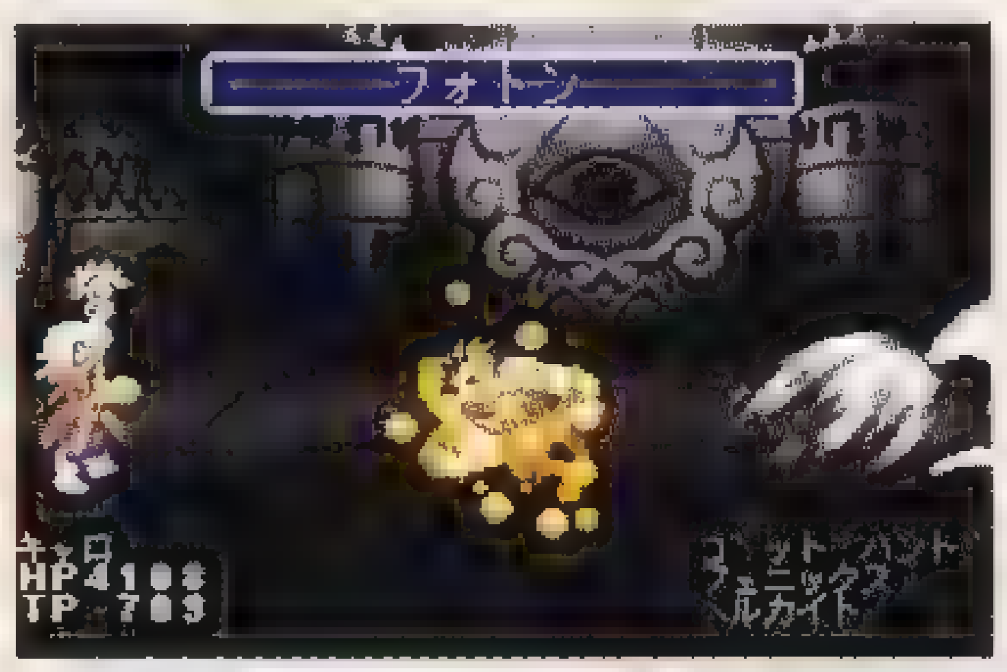




●フォトン

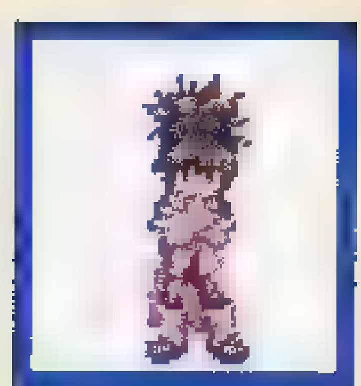
莉菲尔擅长回复魔法和解除异常状态的魔法，攻击型魔法只有2种，光属性，都是属于小型魔法。其中フォトン在初期使用较多，不过只能对敌单体，而レイ由于连击数和杀伤力较高，在后期使用场合较多。如果有其他更好人选的话，推荐更换一些具有强力攻击型魔法的角色去替换莉菲尔，毕竟莉菲尔过于偏向回复魔法，对整体战力反而造成负累。

华丽度：★★ 实用度：★★



33.椎名

俞涛	《掌机迷》“转世”了，从封面到内容都有了明显提高，这说明《掌机迷》正步入成熟。
读者资料	16岁，男，545007，广西柳州林溪小区10栋3单元6号，兴趣：睡觉、玩游戏



●降灵召符·地

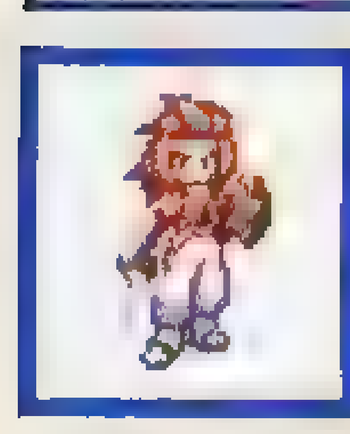
椎名的特技均是使用灵符来攻击，这也是她作为降灵师的特长。较有个性的特技是召唤4种精灵对敌方攻击，并不是同时召唤的，而是分开不同的属性。总的来说在组合连续技的搭配方面并不能发挥优势，属二线角色，一般情况下也就不用派出场了。

华丽度：★★★

实用度：★★★



34.泽洛斯

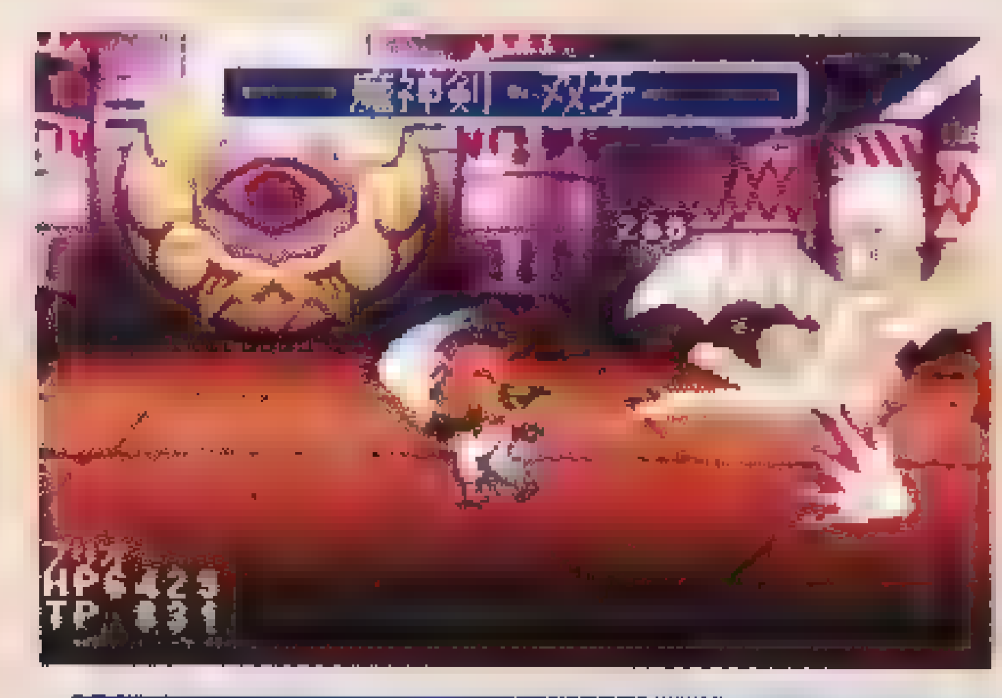


●魔神剑·双牙

泽洛斯拥有不少出招收招快的特技，是以速度见长的角色，雷神剑和风雷神剑即使以一敌众也能完全阻挡敌人的进攻，非常好用的特技。エアスラスト和イラプション咏唱速度较快而且低攻击力高连击数，适合与同伴组合连续技时作为支援魔法牵制敌人并迅速增加连击数。至于魔神剑·双牙，具有较高的浮空效果而且出招速度快，也可以作为多人组合连续技搭配时的可选特技之一。

华丽度：★★★

实用度：★★★



35.普蕾瑟雅

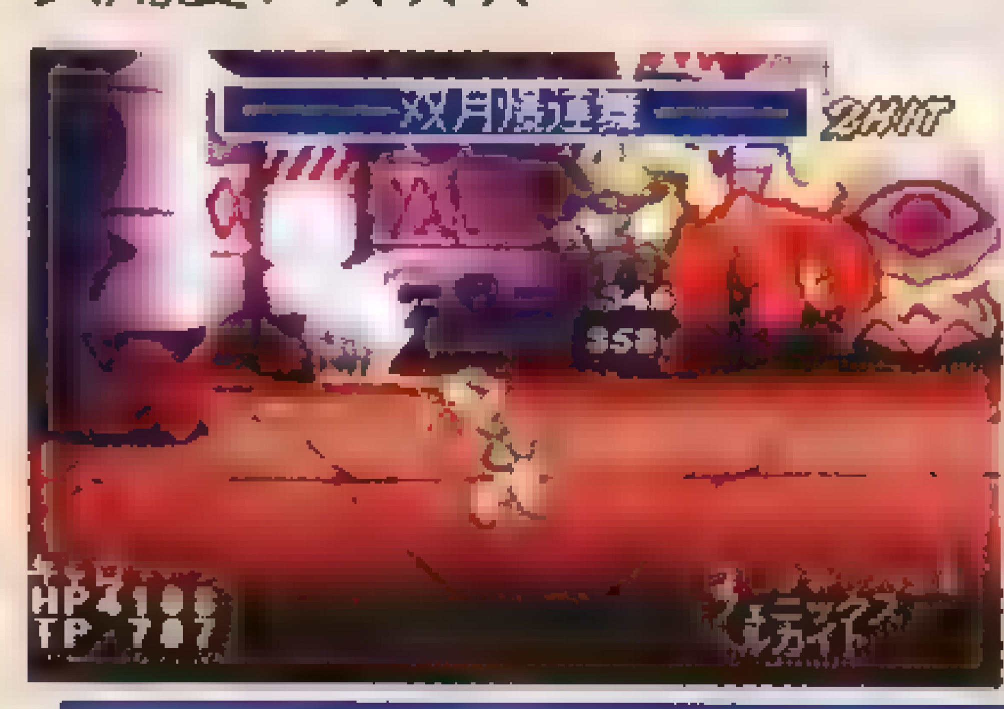


●双月爆连舞

作为惟一的使用斧头武器的女性角色，普蕾瑟雅拥有不少较高杀伤力的近身搏击技，不过感觉出招稍慢，与敌人较为接近时有可能被打断。翔月双闪和双月爆连舞都具有较高的浮空击打效果，不过由于收招稍慢，推荐作为组合连续技中第三人的支援特技来使用。

华丽度：★★★

实用度：★★★



36.利伽鲁

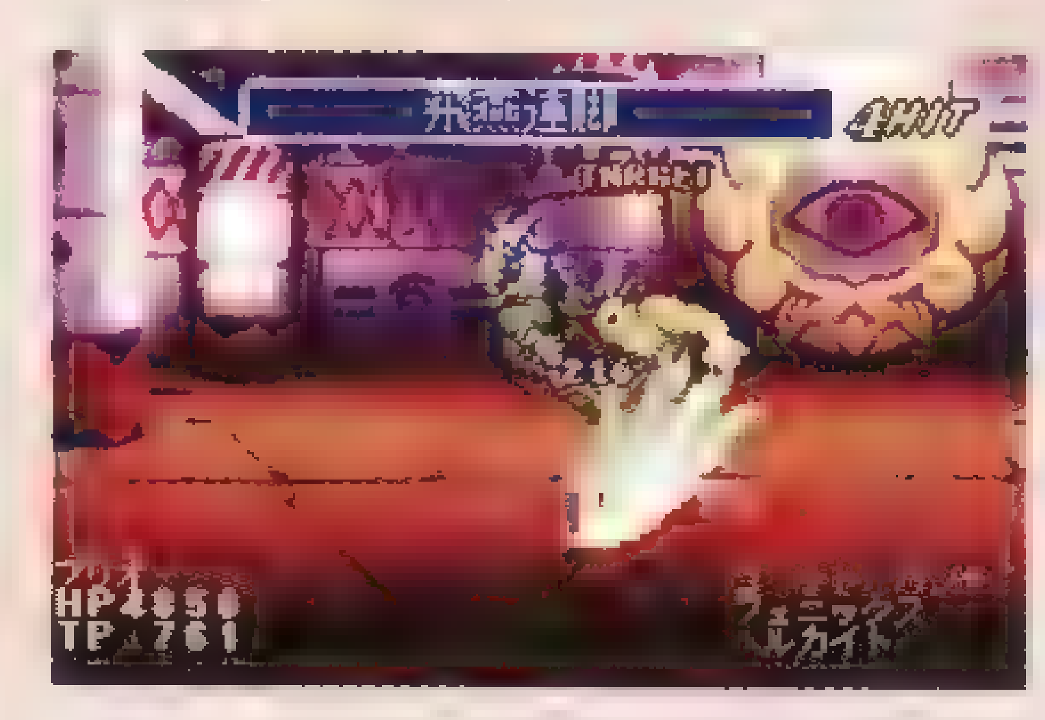


●月华流丽

利伽鲁是惟一使用脚的角色，可能因为他的双手被手铐锁住无法发挥作用吧。月华流丽是所有特技中杀伤力最高的，3段连踢加上天月旋，具有浮空击打效果，实用与华丽兼备，也可以作为组合连续技里的可选特技之一。

华丽度：★★★

实用度：★★★



●飞燕连脚

利伽鲁的飞燕连脚由于有3段连击，可以把敌人踢得很高，连续使用的话竟然可以实现单人无限连，这是所有男性角色中惟一可以单人无限连的特技，



因此在组合连续技中作为主要牵制敌人的招式无疑发挥很大作用。

华丽度：★★★

实用度：★★★★

37.库拉特斯



●闪光坠刃牙

库拉特斯是具有回复特技的近战型角色，空破冲能够将敌吹飞一定距离，缺点是出招稍慢了点，而闪空裂破将敌斩至浮空后，俯冲前刺的那招比较多余，使得无法与其他同伴搭配成组合连续技。比较均衡的就是闪光坠刃牙，将敌人斩至浮空再原地前刺，没有多余的招式，破绽自然小，适合作为组合连续技的初始技来使用。

华丽度：★★★

实用度：★★★



38.雅缪



●おうえん

雅缪的普通攻击可以造成连击，不过连击数不高，有种方法可以让她达成无限连，详见后文。雅缪只有两种特技，都有解除异常状态的效果，おうえん更是可以回复同伴的TP，这在回复型特技中是比较少见

刘晨	“游戏”小时候就玩，一不留神玩到了现在。
读者资料	19岁，男，100036，北京海淀区，兴趣：游戏

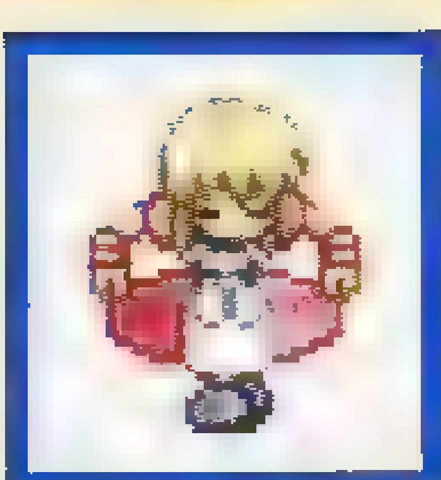
的，不过激烈的战斗中大家一般还是用道具回复比较快捷，所以她还是逃脱不了鸡肋型角色的归属。

华丽度：★★　实用度：★★

39.莉丽斯

●サンダーソード

莉丽斯虽然是厨师的职业，却拥有不少近身搏击技，飞燕

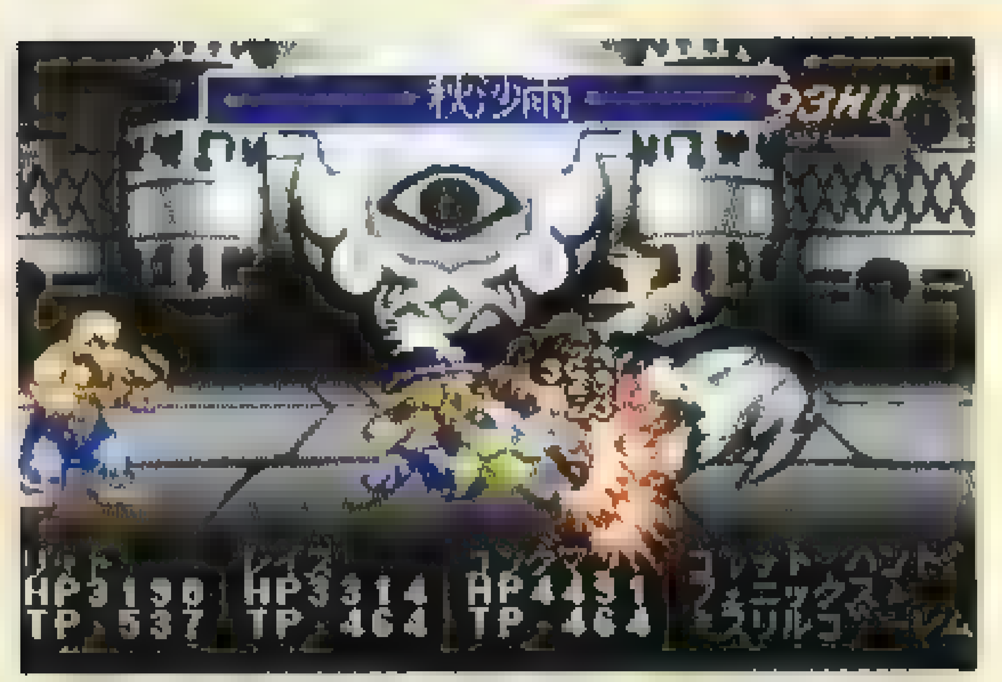


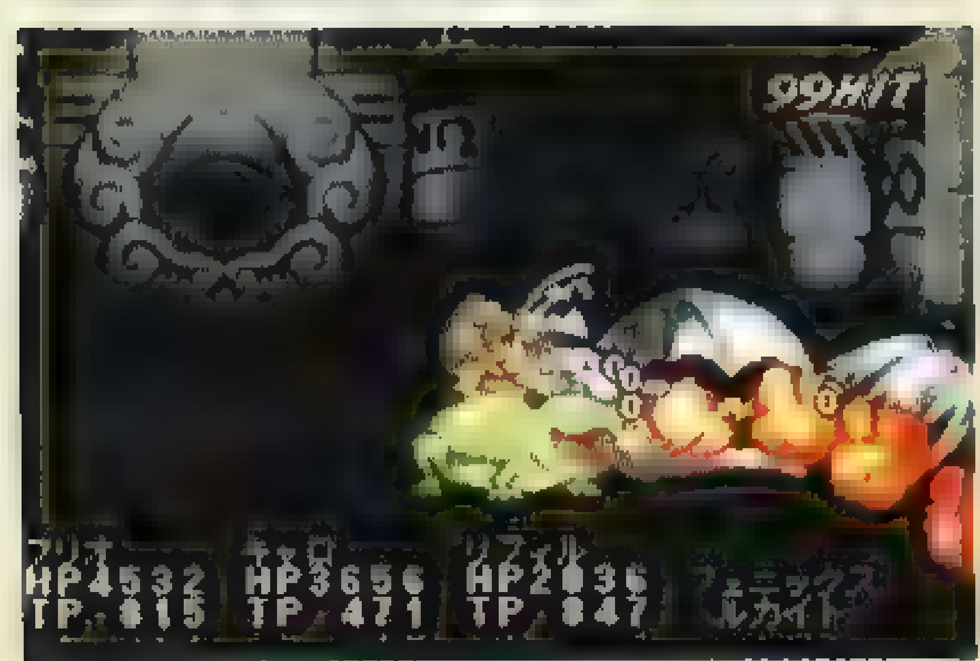
连脚和雷神十连击都是组合连续技里的较为常用的可选特技之一。而这招サンダーソード是莉丽斯的独有特技，连续3招升龙拳加空中雷电喷射，缺点是发出升龙拳的时候有一定机会被敌人打断，而且这招也不适合用作与同伴进行组合连续技的搭配。

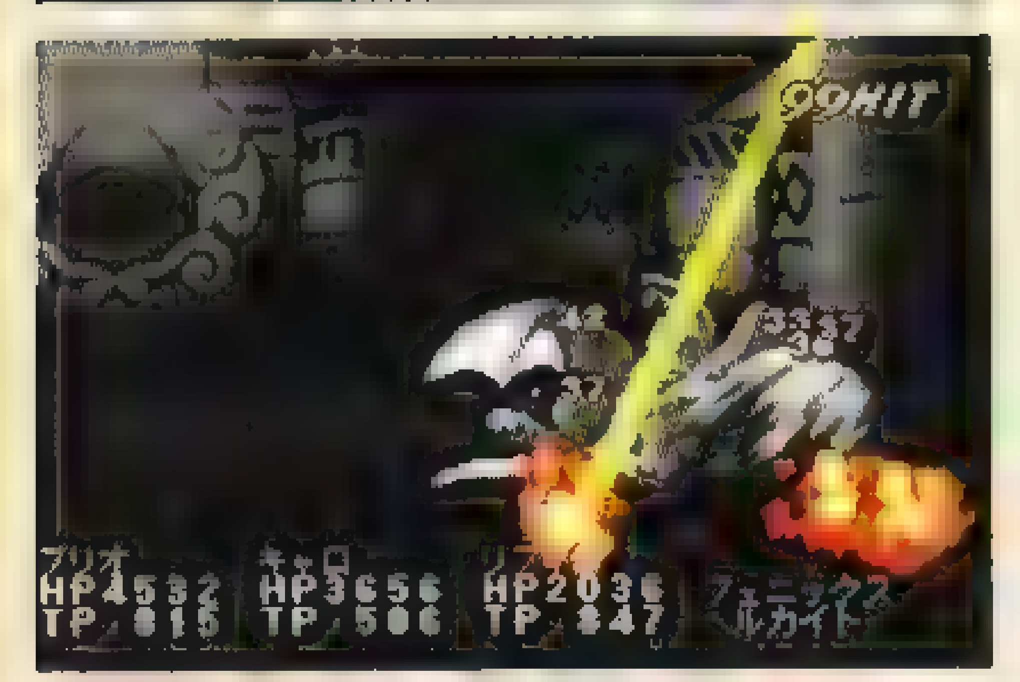
华丽度：★★　实用度：★★★

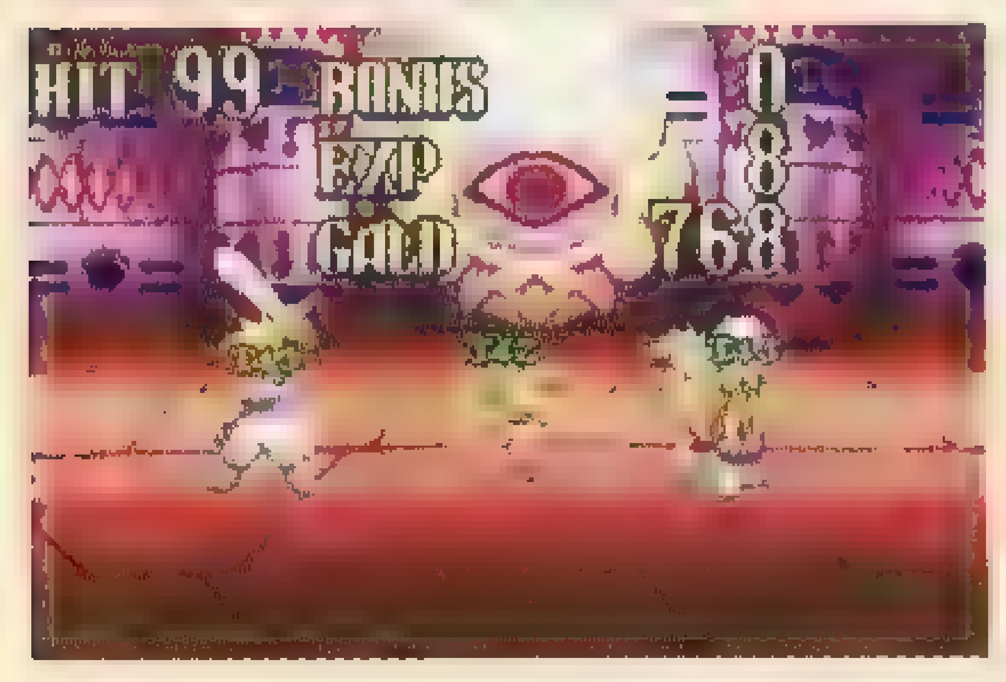


五、关于99连击的研究









换装迷宫除了收集服装的研究之外，另一个吸引人之处就是连续技及其组合方法的研究。前面详细解析各服装的部分特技，无非就是想让大家了解各特技的特点，并对各种特技的组合有一定的轮廓，归根到底是为这一部分的研究服务的。

对敌人进行连续的攻击时，为了达成最高99连击，无论采用何种组合攻击方式，总的思路都是一样的，就是持续让敌人保持在不能回复的受创硬直状态下。如果敌人无法被打至浮空或者敌人本身具有硬直时间超短的特性，可以使用时间停止的道具、延长敌人硬直时间的魔法来配合完成。不过今作设定大部分敌人的硬直时间都较短，还取消了很多无限连击技包括单人无限连，而且由于今作衣服的能力值与主角的等级直接挂钩，等级高了，达成99连击也就变得不容易了。所以要注意几点，应尽量挑选HP高的敌人作为攻击对象，并且进行攻击的角色其攻击力不能太高，使用与敌人相同属性的攻击可以有效地减少伤害。另外，还必须在设定菜单中将控制方式改为全手动，并且在作战指令菜单中将作战命令改为“防御为主”，这样NPC角色就可以保持与队列设定的位置不动而让你手动操作该角色的出招了。

连击数高除了个人看起来比较有成就感之外，对胜利后的收获还是有影响的，连击数越高得到的加分值就越多，而加分值最后会转化为经验值。有些玩家总是得不到高的加分值，这就是没有注重连击数的结果。

由于大多数情况下敌人的HP都撑不到99连击达成之时，所以下面只着重探讨无限连续技的具体组合方法，如果敌人HP足够多的话，持续攻击还是可以达成99连击的。

1.经典的秋沙雨＋秋沙雨的无限连相信大家都有所了解吧？实现方法就是利用一人秋沙雨出完之时，另一人接上秋沙雨让前一人渡过收招时间，并且让敌人的受创硬直状态持续下去。前一人收招完成，另一人的出招也快要完结，此时再让前一人继续出招，无限连就可达成。能够使用秋沙雨的角色有男女剑士、古列斯、罗伊德、雷斯等几人，从中任选两人组合即可，这种组合连击方法分为两种情况，一种是两人把怪物夹在中间，另一种是两人均在怪物的同侧。前一种情况连击难度较高，要设定你使用秋沙雨的角色的位置相距1格，保持夹住怪物的状态，不然怪物就会在连击时被“挤”出去，另外还要注意把握准出招时间，太迟的话敌人就会掉到地上，太早又没法顺利过渡收招时间。

2.有些敌人被打至浮空后下落速度很快，比如宝箱怪或是僵尸，使用两人组合还是无法在收招前令其继续浮空，此时就要用到第三人进行支援了。例如雷斯、铃、空古曼的三人组合，使用雷斯的秋沙雨作为主攻、铃的镰鼬辅助攻击，然后用空古曼的浮空击打技ロンブショルダー过渡其他两人的收招时间。要注意的是，这种组合技对无法被打浮空的怪物是无效的。

3.飞燕连脚＋飞燕连脚的二人组合也是比较经典的无限连续

技，虽然收招时间较短，不过为了防止断开连击，最好还是让作为魔法师的第三人使用浮空性质的魔法配合过渡收招时间。由于利伽鲁的飞燕连脚可以单人无限连，这种场合魔法师就可以免了。

4.切斯塔、佐尼、铃的三人组合也具有将敌人浮空连击的效果。具体特技为，切斯塔使用疾风、佐尼使用ごーごーサンバ、铃使用曼珠沙华，只要各人错开出招时间连续出招，就可达成无限连击，并使敌人永远保持在浮空受创硬直状态。

5.除了单纯的物理攻击技能进行连击之外,还可以配合连击数较多的魔法给予追击,不仅养眼，组合套路也不至于会单调化。但是需要装备加快咏唱时间的饰物，而且要尽量选用那些在使用时画面静止的魔法，这样有不少好处：完全避免了复数物理攻击技对敌人造成同时命中的情况，不然连击数就要重新计算了；敌人对魔法照单全收，不像某些物理攻击技，连击时敌人还可以反击或者防御，那样就会断掉连击数。

下面举个例子说明，克拉斯的シャドウ，连击数达23，若能与女武神的ワルキュリアセイバー、铃的“儿雷也”一起配合的话必然可以一次性给予敌人巨大伤害。先让克拉斯进入魔法咏唱状态，在其未发出魔法前让女武神使出最终奥义牵制敌人，接着铃也使用“儿雷也”来辅助攻击，实践证明这一连续组合技非常好用。最后说明一下，女武神的ワルキュリアセイバー由于具有连击时间长的特性，所以可以配合很多魔法组成连续技，就不一一详述了。

6.雅缪的普通攻击能够造成连击可以说很无赖，不过由于攻击后的反作用力敌人会后退，所以只要让另一人夹住怪物让其不能后退就基本可以无限连击了。这里推荐露缇作为NPC与雅缪配合。雅缪作为主攻不断使用普通攻击，而雅缪则使用アイストーネード魔法增加连击数。

7.利用查特的パラライボール可以让敌人进入麻痹状态，而麻痹状态的敌人很容易进入昏厥状态，被攻击后会一直保持麻痹和昏厥的状态，其受创硬直时间会变得非常长，这样一来即使普通攻击也可以无限连击了。

8.查特、铃、瑞德的三人组合，先用查特的パラライボール使敌人进入麻痹状态，再用瑞德的猛虎连击破使敌人浮空并硬直状态，此时用铃的“儿雷也”辅助连击，查特则使用连击数高的特技エターナルスノー配合，不仅连击数可观，伤害也非常大。

9.玛丽的猛袭剑由于可以单人无限连,所以其他两个角色只使用连击数高的魔法配合攻击就可以了,这样不仅操作更简单，还避免了其他角色使用物理攻击技与玛丽造成同时命中的情况出现。

10.对付一些硬直时间超短或者无法被打至浮空的怪物就要用到时间停止的道具、延长敌人硬直时间的魔法来配合完成了，例如ブロンズゴー就是这种类型的怪物。这里选用吉尔、瑞德和切鲁西三人组合，先用吉尔的魔法ストラグネイション延长怪物的硬直时间，接着立即使用连击数较高的魔法フリーズランサー，在魔法未发出之前让切鲁西使用停止时间的道具アワーグラス，并且让瑞德使用猛虎连击破牵制住怪物，而切鲁西就使用最终技死天灭杀弓进行追击，这样循环进行就可达成无限连击。

11.对于本身浮空而且体积较大的怪物,例如列迷遗迹最下层的火龙ヘルカイト,虽然比较难连击，但也不是没有可能连上的。这里用达奥斯和两个铃的组合，先让达奥斯使用时间停止的魔法，接着两个铃跑到火龙前面使用“儿雷也”牵制住敌人，然后达奥斯使用最终技ダオスレーザー给予多段连击，此时再让铃使用时间停止的道具，继续循环就可达成无限连击，你要做的就是拿捏好出招时间而已。如果为了提高连击数，就不要用达奥斯的ダオスレーザー，换杀伤力较低的魔法比较容易实现。反正铃的“儿雷也”对火龙不会造成伤害。

12.佛谷、露缇、里昂的三人组合，里昂先使出飞燕连脚牵制住敌人、露缇出アイストーネード让敌人再次浮空并保持硬直状态，佛谷出アクアスパイラル让前两人过渡收招时间，如此循环就可无限连击，不过由于连击难度较高，最好还是配合时间停止的道具来进行。

13.先将敌人打至版边角落里，然后用莉丽斯的雷神十连击或者塞尔舒斯的冻神十连击将敌人打至浮空硬直状态，招式完成后最好让其他角色使用时间停止的道具过渡其落地时间,再让她们继续使出十连击,就可达成无限连。

14.瑞德、露缇、铃的三人组合，先使用时间停止的道具，接着让瑞德使用猛虎连击破让敌人浮空，再配合铃的曼珠沙华、露缇的アイストーネード进行追击，等时间回复后敌人应该已经浮空很高了，此时也没必要再使用停止时间的道具，继续使用那些特技就可无限连击了。

15.佐尼、铃和武德洛的三人组合,方法也一样,先使用时间停止的道具,佐尼使用ごーごーサンバ、铃使用曼珠沙华追击、而武德洛则使用裂空刃进行多段连击。

最后总结一下，为了实现无限连击并最终达成最高99连击，首要步骤是用具有浮空特性的物理连续技牵制住敌人，然后从中配合连击数较高且咏唱速度快的魔法辅以攻击，必要时可以用停止时间的道具或者延长硬直时间的魔法来过渡收招时间，只要出招时间拿捏得准，并满足持续让敌人保持在浮空受创硬直状态中这个重要条件，就可顺利实现，所以无限连续技的组合搭配方法可以说是千变万化的。由于时间关系，本人的研究只能到此为止了，各位有兴趣的话可以自己发掘更多的连续技组合方式。

——全文完



文/Justice
责编/天意

全精神列表

名称	对象	有效时间	效果
热血	自身	1次战斗	对敌人造成2倍伤害
てがけん	自身	1次战斗	击坠技量比自己低的敌人时，令其残留10点HP
狙击	自身	1次战斗	除MAP兵器与射程1兵器外，射程+2
ひらめき	自身	1次战斗	完全回避敌人攻击
努力	自身	1次战斗	获得经验值加倍
应援	队友	1次战斗	获得经验值加倍
幸运	自身	1次战斗	获得金钱加倍
祝福	队友	1次战斗	获得金钱加倍
集中	自身	1回合内	命中回避率+30%
必中	自身	1回合内	命中率100%
感应	队友	1回合内	命中率100%
铁壁	自身	1回合内	伤害值降低到原来的1/4
加速	自身	1次移动	移动力+3
觉醒	自身	即时生效	增加一次行动机会，重复使用无效
根性	自身	即时生效	回复30%的HP
ド根性	自身	即时生效	完全回复HP
气合	自身	即时生效	增加10点气力
气迫	自身	即时生效	增加30点气力
信赖	队友	即时生效	回复2000点HP
友情	队友	即时生效	完全回复HP
补给	队友	即时生效	弹药与EN回复
再动	队友	即时生效	增加一次行动机会
侦察	敌人	即时生效	调查能力
激励	邻接队友	即时生效	增加10点气力
期待	队友	即时生效	回复50点SP
突击	自身	1回合内	除MAP兵器以外所有武器可以移动后使用
直击	自身	1次战斗	对手的特殊防御能力（含特殊无效系）与援护防御无效
爱	自身	即时生效	加速+必中+ひらめき+热血+气合+努力+幸运
信念	自身	1回合内	特殊状态无效
祈り	队友	即时生效	特殊状态回复
魂	自身	1次战斗	对敌人造成2.5倍伤害
脱力	敌人	即时生效	减少10点气力

（注：魂与脱力只有敌方角色拥有）

全特殊能力列表

攻击系

连续攻击	使用C属性武器可以攻击邻接的多个敌人
カウンター	先制反击的发动确率上升
インファイト	格斗武器的攻击力与移动力上升
ガンファイト	射击武器的攻击力与射程上升
アタッカー	气力130以上时攻击力1.2倍
リベンジ	反击攻击力1.2倍
★ラッキー	战斗时会发生种种好事

防御系

指挥官	周围队友的命中、回避率上升
ガード	气力130以上时防御力上升
见切り	气力130以上时命中、回避率上升
★念动力	命中、回避率上升
★Bチルドレン	命中、回避率上升
★Bマン	命中、回避率上升
★Mチルドレン	命中、回避率上升
★予知	气力130以上，反击时回避率上升
★神业	气力130以上时命中、回避率上升
★サバイバビリディ	被击破时以剩余10点HP状态复活（每话限1次）

辅助系

援护攻击	可以对邻近队友提供援护攻击
连携攻击	援护攻击的伤害是100%
援护防御	可以对邻近队友提供援护防御
SPアップ	最大SP上升
SP回复	每回合回复10点SP
集中力	SP消耗减少到80%
★天才	命中、回避、重击率上升
★强运	获得金钱是平时的1.2倍

气力系

斗争心	出击气力+5
战意高扬	每回合气力+2
气力+（回避）	回避成功时气力+1
气力+（命中）	命中敌人时气力+1
气力+（ダメージ）	受到伤害时气力+1

特殊系

底力	随着HP的减少，命中、回避、装甲、重击率上升
ヒット&アウェイ	攻击后可以移动
Bセーブ	武器弹数1.5倍
Eセーブ	武器的EN消费是平时的70%
修理技能	修理的回复量是平时的1.5倍
补给技能	可以移动后补给

（带★的能力无法习得）

全机体能力列表

防御系

ビームコート	光束（ビーム）系伤害减少900
ABフィールド	光束(ビーム)系伤害减少1200,消费EN
Eフィールド	全部伤害减少1500,气力120发动,消费EN
G・ウォール	800以下伤害无效,气力120发动,消费EN
G・テリトリー	1800以下伤害无效,气力120发动,消费EN
念动フィールド	伤害减少200ｘ念动力等级,气力110发动
歪曲フィールド	全部伤害减半，发动时消费EN
ビーム吸收	吸收光束(ビーム)系伤害转到HP

特殊无效系

ブレイカー系无效	ブレイカー系的特殊效果无效
チャフ系无效	チャフ系的特殊效果无效
ネット系无效	ネット系的特殊效果无效
精神系无效	特殊精神系的特殊效果无效
气力系无效	特殊气力系的特殊效果无效
SP系无效	SP攻击系的特殊效果无效
特殊效果无效	所有特殊效果无效

机体系

HP回复(小)	每回合开始时,HP自动恢复10%
HP回复(中)	每回合开始时,HP自动恢复20%
HP回复(大)	每回合开始时,HP自动恢复30%
EN回复(小)	每回合开始时,EN自动恢复10%
EN回复(中)	每回合开始时,EN自动恢复20%
EN回复(大)	每回合开始时,EN自动恢复30%
ジャマー	诱导（ミサイル）系兵器无效
分身	50%几率无条件回避敌人攻击，气力130发动

其他

修理装置	可以回复邻接机体的HP
补给装置	可以回复邻接机体的EN和残弹
变形	可以改变机体形态
合体・分离	可以与其他机体合体或分离成多个机体

强化芯片一览

机体

名称	效果	售价
ブースター	移动力+1	10000
メガブースター	移动力+2	25000
アポジモーター	移动力+1、运动性+5	15000
サーボモーター	运动性+5	5000
バイオセンサー	运动性+20	10000
高性能スラスター	运动性+25	15000
チョバムアーマー	最大HP+500、装甲+100	10000
ハイブリットアーマー	最大HP+1000、装甲+150	15000
オリハルオンニウム	最大HP+1000、装甲+200	20000
Z·O·アーマー	最大HP+1500、装甲+250	25000
テスラ·ドライブ	机体空适性为S	30000
テスラ·ドライブS	机体空适性为S、移动力+1	35000
スラスターモジュール	机体宇宙适性为S	10000
防尘装置	机体陆适性为S	10000
スクリューモジュール	机体海适性为S	10000
A−アダプター	机体地形适应全A	25000
S−アダプター	机体地形适应全S	30000
ハイパージャマー	获得特殊能力“分身”	20000

武器

デュアルセンサー	命中率+10%	10000
マルチセンサー	命中率+20%	15000
高性能照准器	命中率+30%	20000
T−LINKセンサー	命中率+40%	25000
高性能レーダー	除MAP兵器与射程1兵器外，射程+1	20000
一击必杀の心得	重击率+20%	15000

消费

プロペラントタンク	EN完全回复	5000
カートリッジ	残弹完全回复	5000
リペアキット	HP完全回复	5000
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹完全回复	10000
SPドリンク	SP回复50点	8000
SSPドリンク	SP完全回复	15000

特殊

高性能电子头脑	移动力+2、运动性+25、射程+1、命中率+20%	40000
勇者の印	装甲+200、运动性+25、命中率+30%	30000
钢の魂	装甲+250、运动性+30、命中率+35%	35000
大型ジェネレーター	最大EN+50	10000
メガジェネレーター	最大EN+100	15000
ギガジェネレーター	最大EN+200	20000

郝鹏	掌机，伴我左右，我的寒假不再孤单。
读者资料	17岁，男，300000，天津河北区第二中学高二10班，兴趣：广泛

ソーラーパネル	每回合自动恢复10%的EN	15000
ビームコート	获得特殊能力“ビームコート”	10000
ABフィールド	获得特殊能力“ABフィールド”	12000
G・ウォール	获得特殊能力“G・ウォール”	15000
G・テリトリー	获得特殊能力“G・テリトリー”	18000
ハチマキ	出击时气力+5	15000
ねじりハチマキ	出击时气力+10	20000

泛用武器一览

武器名	攻击力	射程	命中	重击	EN	弹数	地形	种类	系统	必要气力	Wゲージ
コールドメタルナイフ[P]	2400	1	+50	+50	–	–	ASAA	格	实体剑系	–	15
アサルトブレード[P]	2800	1–2	+30	+40	–	–	SBAA	格	实体剑系	–	25
ディバイン・アーム[P]	2900	1	+20	+45	-	-	SAAA	格	实体剑系	–	30
シシオウブレード[P]	4600	1	+50	+40	–	–	SSSS	格	实体剑系	–	60
ビームソード[P]	2500	1	+45	+40	–	–	AABA	格	非实体剑系	–	20
ネオ・プラズマカッター[P]	2600	1–2	+40	+30	5	–	AABA	格	非实体剑系	–	25
ロシュセイバー[P]	3000	1–2	+10	+0	10	–	ASAS	格	非实体剑系	–	30
レーザーブレード[P]	3000	1	+35	+45	5	–	AACA	格	非实体剑系	–	30
シザーズナイフ[P]	2800	1	+20	+20	–	–	ASAS	格	格斗系	–	20
ブーストハンマー[P]	4300	1–4	+40	+70	5	–	SSSS	格	格斗系	–	50
G・インパクトステーク[P]	4900	1–3	+35	+70	–	6	SSSS	格	格斗系	–	60
チャクラム・シューター[P]	2900	2–4	+35	+45	5	–	AABA	格	远距离操作系	–	30
ネオ・チャクラムシューター	4300	1–7	+45	+25	15	–	SSSS	格	远距离操作系	–	60
スラッシュ・リッパー[P]	3000	1–3	+20	+25	–	6	AABA	射	远距离操作系	–	30
リープ・スラッシャー	3500	3–6	+10	+0	–	8	AABA	射	远距离操作系	110	40
ステルス・ブーメラン[P]	3900	3–5	+55	+30	–	–	SSSS	射	远距离操作系	–	40
メガ・ビームライフル[P]	2600	2–4	+35	+20	–	12	AADA	射	光束系	–	25
フォトン・ライフル	2800	1–6	+40	+20	–	12	AABA	射	光束系	–	30
マグナ・ビームライフル	3300	2–7	+25	+45	–	8	AADA	射	光束系	–	35
ハイパー・ビームキャノン[P]	3200	1–4	+20	+40	5	–	AADS	射	光束系	–	35
ガンレイピア[P]	3500	1–3	+10	+10	–	+10	AABA	射	光束系	–	40
M950マシンガン[P]	2300	1–3	+45	+30	–	20	AAAA	射	实弹系	–	15
G リボルヴァー[P]	2500	1–3	+50	+45	–	6	ASAA	射	实弹系	–	15
M13ショットガン[P]	2600	2–3	+60	+55	–	7	AAAA	射	实弹系	–	25
バーストレールガン	2900	2–7	+35	+20	–	10	SBAA	射	实弹系	–	30
G・レールガン	3000	1–7	+30	+20	–	10	AABA	射	实弹系	–	30
ブーステッド・ライフル	3200	3–7	+30	+35	–	7	AABA	射	实弹系	–	35
ツイン・マグナライフル[P]	3400	2–4	+30	+15	–	6	AABA	射	实弹系	–	35
M90アサルトマシンガン[P]	3400	1–4	+35	+35		15	AABA	射	实弹系	–	35
レクタングル・ランチャー	3400	2–7	+20	+10	–	6	AABA	射	实弹系	–	40
リニアミサイルランチャー	3600	1–6	+50	+20	–	15	AABA	射	诱导系	–	35
グラビトン ランチャー	5000	2–8	+20	+10	–	40	SSSS	射	必杀系	120	60
エナジーテイカー	1700	1–6	+70	+0	–	2	AAAA	特	EN吸系	–	15
エナジードレイン	1700	1–6	+70	+0	–	2	AAAA	特	EN吸系	–	15
スピリットテイカー	1700	1–6	+70	+0	–	2	AAAA	特	气力系	–	15
エナジーテイカー+	2000	1–5	+50	+10	–	2	AAAA	特	EN吸系	–	15
エナジードレイン+	2000	1–5	+50	+10	–	2	AAAA	特	EN吸系	–	15
スピリットテイカー+	2000	1–5	+50	+0	–	2	AAAA	特	气力系	–	15
スピリットドレイン	1900	1–6	+70	+0		2	AAAA	特	SP攻击系	–	30
マインドブラスト[P]	1800	1–4	+70	+0	–	2	AAAA	特	精神系	–	35
スパイダーネット[P]	2000	1–4	+70	+0	–	2	AAAA	特	网系	–	30
チャフグレネード	2100	1–6	+70	+0	–	2	AAAA	特	干扰系	-	30
アーマーブレイカー	2000	1–6	+70	+0	–	2	AAAA	特	破坏系	–	40
ウェポンブレイカー	2000	1–6	+70	+0	–	2	AAAA	特	破坏系	–	20
修理装置[P]	0	1	+0	+0	-	–	AAAA	特	修理系	-	5
补给装置	0	1	+0	+0	–	–	AAAA	特	补给系	–	5

刘岩	游戏不是人生的一切，切记树立正确的游戏观。
读者资料	22岁，男，710023，西安第二炮兵工程学院4019分队，兴趣：足球、游戏

全机体改造奖励一览

アルトアイゼン	固定武器的地形适应全S
アルトアイゼン・リーゼ	固定武器的地形适应全S
ヴァイスリッター	固定武器弹数+2
ライン・ヴァイスリッター	固定武器弹数+2
ビルトビルガー	运动性，装甲+15%
ビルトビルガー・L	运动性，装甲+15%
ビルトファルケン	固定武器弹数+2
R-1	念动系武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3パワード	念动フィールド防御力+300
R-GUNパワード	EN+20%
SRX	强化道具槽+1
アルブレード	Wゲージ+30
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M（红）	装甲，HP+15%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M（カイ）	机体地形适应除空外全S
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M（ラッセル）	装甲+20%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・R	运动性+15%、HP+20%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・S	HP+20%、EN+15%
シュッツバルト	追加ABフィールド
ヒュッケバイン	Wゲージ+40，EN+20%
ヒュッケバインMk-Ⅱ Ⅱ	Wゲージ+50
ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	Wゲージ+30
ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	装甲，EN+10%
ヒュッケバインMk-Ⅲ・L	装甲，EN+10%
ヒュッケバインボクサー・L	装甲，EN+10%
ヒュッケバインガンナー・L	装甲，EN+10%
ヒュッケバインMk-Ⅲ・R	装甲，EN+10%
ヒュッケバインボクサー・R	装甲，EN+10%
ヒュッケバインガンナー・R	装甲，EN+10%
AMガンナー	EN+15%
グルンガスト	全武器攻击力+200
グルンガスト贰式	念动フィールド的防御力+300
グルンガスト参式	格斗武器攻击力+200
龙虎王/虎龙王	追加EN回复（小）
ダイゼンガー	格斗武器攻击力+200
アウセンザイター	射击武器攻击力+200
ジガンスクード・ドゥロ	装甲+10%、EN+15%
F32Vシュヴェールト改	运动性+15%
カリオン	运动性+20%
ガーリオンカスタム	Wゲージ+30、EN+10%
アステリオン	运动性+20%
フェアリオン・G	运动性+20%
フェアリオン・S	运动性+20%

周鹏	我要感谢我的SP，因为它陪我度过了许多春夏秋冬。
读者资料	14岁，男，116021，大连民兴花园19#2单元3-1，兴趣：玩口袋、火纹

アンジュルク	追加EN回复（小）
アシュセイヴァー	射击武器攻击力+200
ヴァイサーガ	分身发生率+20%
ラーズアングリフ	Wゲージ+50
ランドグリーズ	Wゲージ+30
サイバスター	运动性+10%、EN+15%
ヴァルシオーネ	分身发生率+20%
ペルゼイン・リヒカイト	固定武器的地形适应全S
シロガネ	装甲+20%
ハガネ	装甲+20%
クロガネ	装甲+20%
ヒリュウ改	武器命中率+20%

全驾驶员能力表

驾驶员名	精神	特殊能力 / ACE奖励
キョウスケ	加速 集中 突击	强运 カウンターL8
	必中 热血 ひらめき	カウンター发生率+10%，格斗攻击+10%
エクセレン	ひらめき 集中 狙击	ヒット&アウェイ 援护防御L3
	热血 必中 爱	援护攻击，援护防御效果+10%
アルフィミイ※	感应 期待 激励	予知 援护攻击L3 SP回复 连续攻击L4 底力L9 援护防御L3
	再动 祈り 爱	援护攻击，援护防御效果+10%
ラミア	必中 铁壁 集中	底力L9 カウンターL6 见切り
	热血 ひらめき 觉醒	射击攻击力+5%，最终命中率+10%
リュウセイ	集中 ひらめき 必中	念动力L9 底力L9 连续攻击L4
	幸运 热血 觉醒	念动系武器伤害+10%
ライ	集中 加速 必中	ヒット&アウェイ
	狙击 热血 直击	天才 最终命中与回避率+10%
アヤ	ひらめき 祈り 集中	念动力L7 援护防御L3 援护攻击L3 集中力
	感应 热血 补给	命中+10%，SP+20
ヴィレッタ	侦察 集中 加速	ガンファイトL8 集中力 援护防御L2
	ひらめき 热血 必中	重击率+20%，SP+10
マイ	必中 集中 感应	念动力L9 SP回复 强运 援护攻击L2
	ひらめき 热血 觉醒	最终命中率+10%，SP+20
マサキ	集中 ひらめき 幸运	底力L9 インファイトL8 连续攻击
	热血 气合 必中	伤害+5%，最终命中率+10%
リューネ	必中 ひらめき 集中	ガンファイトL8 援护攻击L2 リベンジ
	努力 热血 气合	伤害+10%
クスハ	必中 铁壁 集中	念动力L9 援护防御L2 集中力
	热血 觉醒 爱	援助防御效果+10%，获得EXP+10%
ブリット	ひらめき 必中 努力	念动力L8 インファイトL8
	集中 热血 气合	命中+10%，重击率+10%
リオ	ひらめき 努力 热血	念动力L8 底力L9 战意高扬
	必中 集中 加速	获得资金与EXP+10%
リョウト	集中 ひらめき てかげん	念动力L9 援护防御L3 见切り
	必中 热血 觉醒	伤害+5%，被伤害-5%

袁石磊	PSP已不是单纯的游戏机，它游戏的功能被其他功能所限制。
读者资料	20岁，男，300000，天津理工大学北辰校区安全工程04-1班，兴趣：掌机游戏

驾驶员名	精神	特殊能力 / ACE奖励
レオナ	加速 集中 直击	念动力L8 アタッカー ヒット&アウェイ
	必中 热血 ひらめき	命中，回避+10%
タスク	必中 幸运 加速	念动力L8 ラッキー 援护防御L3
	铁壁 热血 爱	ラッキー发动率+10%，精神“幸运”消费SP为15
カーラ	突击 集中 必中	念动力L8 强运 援护防御L3 援护攻击L3
	激励 热血 爱	获得资金+10%，命中+10%
ユウキ	集中 必中 ひらめき	念动力L8 ヒット&アウェイ 援护攻击L2 见切り
	加速 热血 气迫	回避+10%，重击率+10%
イルム	必中 ひらめき 气合	底力L9 インファイトL5 见切り
	热血 集中 爱	精神“爱”消费SP为45
リン	必中 集中 ひらめき	援护攻击L2 ヒット&アウェイ 集中力 见切り
	热血 激励 再动	命中，回避+10%，重击率+10%
シャイン	ひらめき 应援 集中	予知 强运 集中力 援护攻击L3
	祝福 热血 必中	获得资金+20%
ラトゥーニ	ひらめき 集中 必中	天才 援护攻击L2 援护防御L2
	友情 热血 再动	获得EXP+20%
アラド	ひらめき 必中 ド根性	强运 ラッキー 援护防御L4
	集中 热血 气合	格斗攻击+5%，获得资金+10%
ゼオラ	集中 铁壁 必中	援护攻击L4 援护防御L4 ヒット&アウェイ ガンファイトL8
	狙击 热血 爱	射击攻击+5%，获得EXP+10%
オウカ	集中 ひらめき 激励	天才 ガード 见切り 底力L9 ガンファイトL9 インファイトL9
	必中 热血 气迫	反击伤害+10%
アイビス(19话前)	ひらめき 友情 努力	援护攻击L3 连携攻击 カウンターL6
	必中 热血 加速	移动力+1
アイビス(19话后)	集中 必中 努力	援护攻击L3 连携攻击 カウンターL6
	ひらめき 热血 加速	移动力+1
スレイ	加速 集中 ひらめき	反击伤害+10%
	狙击 热血 必中	ヒット&アウェイ アタッカー
レーツエル	集中 必中 ひらめき	天才 ガンファイトL9 集中力 ヒット&アウェイ
	加速 热血 直击	射击攻击力+10%
ゼンガー	必中 气迫 铁壁	底力L9 カウンターL9 インファイトL9 见切り
	信念 热血 ひらめき	格斗攻击+10%
ギリアム	信念 集中 必中	予知 SP回复 ヒット&アウェイ 援护攻击L2
	热血 ひらめき 觉醒	最终回避率+15%
カイ	集中 热血 必中	指挥官L3 アタッカー 连续攻击L4
	信念 铁壁 气迫	指挥效果+5%，重击率+10%
カチーナ	必中 热血 突击	カウンターL7 リベンジ 连续攻击L4
	加速 ひらめき 气迫	命中+10%，被伤害-10%
ラッセル	必中 铁壁 信赖	底力L9 援护攻击L3 援护防御L3
	应援 友情 激励	援护防御时伤害-20%
ラーダ	集中 ひらめき 祝福	予知 SP回复 援护防御L3
	感应 祈り 再动	回避+10%，SP+20
ダイテツ	必中 铁壁 ド根性	指挥官L4 援护攻击L3 援护防御L3
	てかげん 直击 热血	被伤害-10%
テツヤ(33话前)	信赖 集中 应援	无
	友情 突击 气合	重击率+5%

王欣慰 为掌机事业崛起而读书。
读者资料 264001，山东烟台芝罘区南迎祥路6号内15号

驾驶员名	精神	特殊能力 ACE奖励
テッヤ(33话后)	必中 铁壁 ド根性	指挥官L4 援护攻击L3 援护防御L3
	狙击 直击 热血	间接攻击被伤害-10%
レフィーナ	必中 努力 信赖	指挥官L4 援护攻击L3 援护防御L3
	祝福 激励 期待	指挥效果+5%
ショーン	てかげん 根性 幸运	无
	铁壁 热血 ひらめき	重击率+5%
エイタ	信赖 集中 应援	无
	友情 加速 气合	重击率+5%
リー	铁壁 必中 努力	指挥官L4 援护攻击L3
	狙击 热血 突击	反击伤害+10%、被伤害-10%

注：アルフイミイ在敌方与我方时的精神是不同的。

合体技一览

合体技名	参与机体 对应武器	参与机体 对应武器	参与机体 对应武器
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン	ヴァイスリッター	——
	リボルビング・ステーク	オクスタン・ランチャーW	——
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン・リーゼ	ライン・ヴァイスリッター	——
	リボルビング・バンカー	ハウリグ・ランチャーX	——
フォーメーションR	R-1	R-2パワード	R-3パワード
	T-LINKナックル	ハイゾルランチャー	ストライクシールド
ツインバードストライク	ビルトビルガー	ビルトファルケン	——
	スタッグビートルクラッシャー	オクスタン・ライフルW	——
龙卷斩舰刀	ダイゼンガー	アウセンザイター	——
	斩舰刀・云耀の太刀	シュツルム・アングリフ	——
ロイヤルハートブレイカー	フェアリオン・G	フェアリオン・S	——
	ソニックドライバー	ソニックドライバー	——
天上天下一击必杀炮	SRX	R-GUNパワード	——
	天上天下念动爆碎剑	ハイ・ツインランチャー	——

合体技资料（合体技必须由原配驾驶员才能发动）：

合体技名	攻击力	射程	命中	重击	EN	弹数	地形	种类	系统	必要气力	伤害倍率
ランページ・ゴースト[P]※	5670	1-4	+50	35	——	+40	AAAA	格斗/射击武器	合体系	120	140%
ランページ・ゴースト[P]※	6825	1-5	+50	35	——	+50	AAAA	格斗/射击武器	合体系	120	150%
フォーメーションR[P]※	5646	1-3	+40	30	——	+35	AAAA	格斗/射击武器	合体系	110	140%
ツインバードストライク[P]※	6525	1-5	+35	30	——	50	AABA	格斗/射击武器	合体系	115	150%
龙卷斩舰刀[P]※	7540	1-3	+10	65	——	+10	SSAS	格斗/射击武器	合体系	130	130%
ロイヤルハートブレイカー[P]	5460	1-4	+40	25	——	+35	SSAS	格斗武器	合体系	110	140%
天上天下一击必杀炮(ヴィレッタ)	8250	1-7	+35	70	——	+40	SSAS	射击武器	合体系	130	150%
天上天下一击必杀炮(マイ)	8800	3-9	+40	100	——	+30	SSAS	射击武器	合体系	130	160%

※注1：ランページ・ゴースト由キョウスケ发动为格斗武器，由エクセレン发动为射击武器。
※注2：フォーメーションR由リュウセイ发动为格斗武器，其他人发动为射击武器。
※注3：ツインバードストライク由アラド发动为格斗武器，由ゼオラ发动为射击武器。
※注4：龙卷斩舰刀由ゼンガー发动为格斗武器，由レーツエル发动为射击武器。

信赖关系补正

当有信赖关系（亲友或恋人）的队员邻接时会产生一定的特殊补正。其中亲友补正命中/回避率，恋爱补正攻击力。这个补正可以累计，与SRX之类合体机邻接时，还会得到相当于合体机内驾驶员总人数的信赖补正，但合体机内驾驶员之间不会产生补正。信赖补正与指挥补正可以叠加。

龙昊	NDS与PSP上市，使GBA系主机面临淘汰，但是现在NDS与PSP游戏出的慢，GBA并未遭受一些大的打击，不过更期待两掌机战火纷飞的时代!
读者资料	14岁，男，541004，广西桂林小铁西86-1栋201室，QQ：329541547

	キョウスケ	エクセレン	ブリット	ゼンガー	ラミア	アルフィミイ
キョウスケ	——	伤害+12%	命/回+10%	命/回+10%	无	无
エクセレン	伤害+12%	——	命/回+10%	命/回+10%	命/回+5%	无
ブリット	命/回+10%	命/回+10%	——	命/回+10	无	
ゼンガー	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	——	无	无
ラミア	无	命/回+10%※	无	无	——	无
アルフィミイ	伤害+12%	无	无	无	无	——

※注：此效果在37话后才会出现。

	ゼンガー	レーツエル	ギリアム	カイ
ゼンガー	——	命/回+15%	命/回+15%	命/回+15%
レーツエル	命/回+15%	——	命/回+15%	命/回+15%
ギリアム	命/回+15%	命/回+15%	——	命/回+15%
カイ	命/回+15%	命/回+15%	命/回+15%	——

	リュウセイ	ライ	アヤ	ヴイレッタ	マイ
リュウセイ	——	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%
ライ	命/回+10%	——	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%
アヤ	命/回+10%	命/回+10%	——	命/回+10%	命/回+10%
ヴイレッタ	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	——	命/回+10%
マイ	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	——

	ライ	レーツエル	シャイン	ラトウーニ	レオナ
ライ	——	命/回+5%	无	无	命/回+5%
レーツエル	命/回+10%	——	无	无	命/回+5%
シャイン	伤害+12%	无	——	命/回+10%	无
ラトウーニ	无	无	命/回+10%	——	无
レオナ	命/回+5%	命/回+5%	无	无	——

	リュウセイ	ラトウーニ	クスハ	ブリット	イルム	リン
リュウセイ	——	无	无	无	命/回+10%	无
ラトウーニ	伤害+4%	——	无	无	无	无
クスハ	命/回+5%	无	——	伤害+8%	无	无
ブリット	无	无	伤害+8%	——	无	无
イルム	命/回+5%	无	无	无	——	伤害+12%
リン	无	无	无	无	伤害+12%	——

	タスク	レオナ	カチーナ	ラッセル	レフィーナ
タスク	——	伤害+8%	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%
レオナ	伤害+8%	——	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%
カチーナ	命/回+10%	命/回+10%	——	命/回+10%	命/回+10%
ラッセル	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	——	命/回+10%
レフィーナ	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	——

	アラド	ゼオラ	ラトウーニ	オウカ
アラド	——	伤害+12%	命/回+15%	命/回+15%
ゼオラ	伤害+12%	——	命/回+15%	命/回+15%
ラトウーニ	命/回+15%	命/回+15%	——	命/回+15%
オウカ	命/回+15%	命/回+15%	命/回+15%	——

王宇航	手机可以边走路边打电话，但如果边走路边玩掌机的话……希望未来的掌机可以实现我的愿望。
读者资料	15岁，男，114004，辽宁鞍山华育学校初三9班，兴趣：玩NDS、在BN上打《魔兽争霸》

	リン	リョウト	リオ	ラーダ
リン	——	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%
リョウト	命/回+10%	——	伤害+8%	命/回+10%
リオ	命/回+10%	伤害+8%	——	命/回+10%
ラーダ	命/回+10%	命/回+10%	命/回+10%	——

	アイビス	スレイ
アイビス	——	命/回+10%
スレイ	命/回+5%	——

ラトゥーニ ＆ カイ：命中/回避+10%
ユウキ ＆ カーラ：伤害+8%
マサキ ＆ リューネ：伤害+8%
テツヤ ＆ レフィーナ：命中/回避+5%

全部连续攻击武器

ゲシュペンストMk-Ⅱ・S	究极!ゲシュペンストキック
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M	ジェット・マグナム
アルブレード	ブレード・トンファー
R-1	T-LINKナックル
ジガンスクード・ドゥロ	ギガントナックル
サイバスター	ディスカッター
Gホーク	スパイラルアタック
SRX	ブレード・キック
虎龙王	ランダム・スパイク
ベルゼイン・リヒカイト	マブイタチ
ヴァイサーガ	水流爪牙

改造继承一览

アルトアイゼン	→ アルトアイゼン・リーゼ
ヴァイスリッター	→ ライン・ヴァイスリッター
アンジュルグ	→ 强化アンジュルグ
グルンガスト参式	→ ダイゼンガー
カリオン	→ アステリオン
ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	→ ヒュッケバインMk-Ⅲ・R
シロガネ(第6话之前)	→ ハガネ
ハガネ	→ クロガネ

秘技与小情报

◆42话结束后熟练度在35以上时可以进入隐藏关。

◆爆机后追加EX HARD模式，难度恒定为“难”，并且不可改造武器、养成需要PP数加倍，敌人也会大幅度增强。

◆EX HARD模式爆机后追加特别模式。所有武器和强化道具一开始就会各得到一个，并且所有机体均可10段改造。

◆2周目以后在システム菜单输入↓↑←→LR，可以进入音乐欣赏模式。

◆第28话全灭后冲打，每次可令ギリアム与レーツェル的等级+8，PPが+16，重复数次后可轻松得到99级。

◆宇宙路线34话会出现两次援军，其中第二次的援军数量是与敌人残量对应的。假如用地图兵器将第一批敌人全灭的话，增援的敌人不会有任何行动，任玩家宰割。

◆宇宙路线35话过关时如果グルンガスト变形成战车状态，上面装备的道具会消失不见。

◆当R-GUNパワード驾驶员不同时，天上天下一击必杀炮的性能会有微妙的变化，详见“合体技资料”。

◆本作中故意被全灭后仍然可以继承金钱及经验值，但PP与击坠数不会累计计算。此外一旦全灭将无法取得该关的熟练度，因此追求全熟练度的玩家千万要注意。

◆当一部机体完全改造后进化为后继机（见“改造继承一览”）时，改造奖励会自动解除。

◆当ラトゥーニ与シャイン出战时，我方全员的攻击力会有少许上升（状态中不显示）。

◆2周目以后，ヴァルシオーネ的音乐会增加《ヴァルシオン》。

◆32话结束后テツヤ会继承ダイテツ的PP与特殊技能，テツヤ原本的PP与特殊技能则会被エイタ继承。

◆本作中SRX没有任何合体限制，可以放心使用。

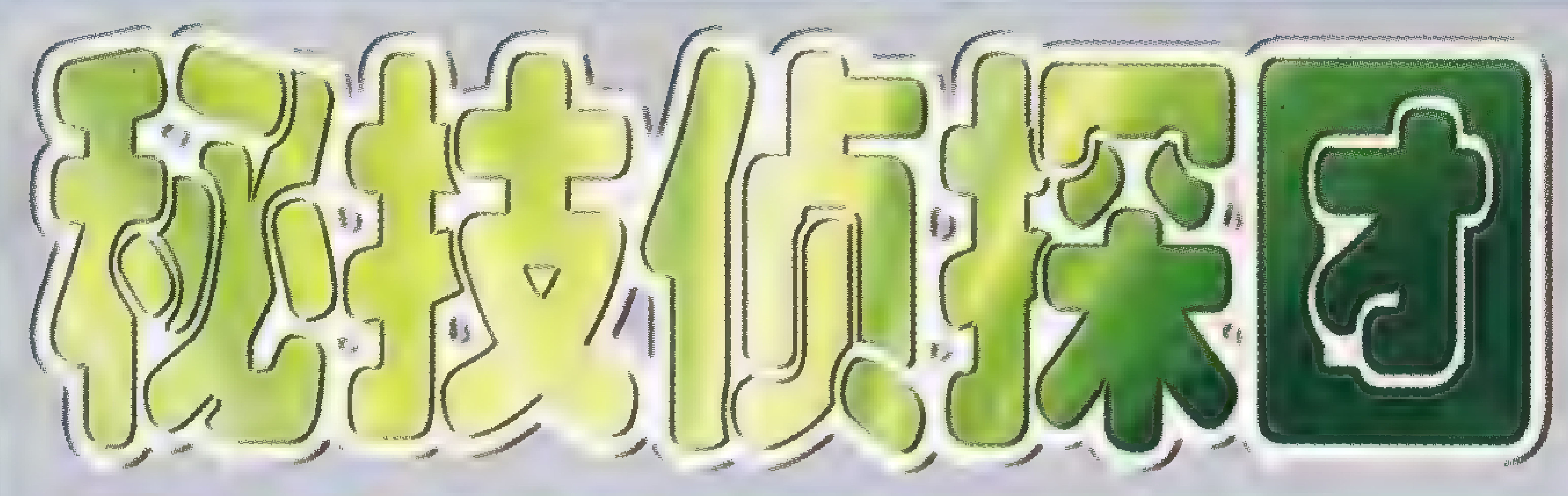
◆第41话用エクセレン击坠レモン会影响到结局时的对话。

◆机体与驾驶员的地形适应只要有一方是S便可以达到最高效果。

◆队伍中击坠数最高的成员会得到TOP ACE补正，出场气力+5。

◆热血与重击不会同时出现，但可以与ラッキー造成的额外伤害(1.25倍)并存。

◆游戏中按A+B+SELECT+START可以快速重启，重启后按住START可以直接读取战场记录。





秘技

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

GBA 大金刚摇摆之王

增加新的比赛场地：在标题画面按住L+上+B+A，会出现密码输入框，输入正确的密码便可以增加新的比赛场地。

Attack Battle 3：65942922

Obstacle Race 4：35805225

Climbing Race 5：55860327

GBA 超级机器人大战 OG2

隐藏机体、芯片、武器一览：

隐藏机体ゲシュペンストMk－Ⅱ・S：33话结束时カイ的等级33以上，击坠数55以上；34话选择アースクレイドル路线，合流后入手。

ビルトビルガー・L（第27话由マイ驾驶加入）：

1、第19话アラド和アラド接触前至少击坠4架敌机；

2、第26话结束后アラド击坠数50以上；

3、第27话4回合敌方行动前击坠5架ガーリオン，ビルトビルガー・L的HP不可降到40%以下。

ヒュッケバインMk－Ⅲ・R：34话由ヒュッケバインMk－Ⅲ・T变化：

1、第18话结束时レーツェ的击坠数35以上；

2、第30话取得熟练度；

3、第33话结束时ブリット、クスハ、リョウト、リオ、タスク、レオナ6人合计等级185以上。

アシュセイヴァー或ヴァイサーガ（28话由ラミア驾驶加入，两机不能并存）：

1、地上路线第10话或宇宙路线第13话エキドナ撤退后将ラミア移动到エキドナ所在的格子上；

2、19话ラミア与アクセル战斗1次（得ヴァイサーガ，限2周目）或2次（得アシュセイヴァー），其他情况什么也得不到；

3、26话ラミア击坠数50以上。

隐藏芯片：2周目33话结束后入手钢の魂、勇者の证。

隐藏武器シシオウブレード：第14话结束后ブリット等级18以上、击坠数45以上，第17话得到。

ブーストハンマー：第16话用アラド5回合内击坠所有初期敌人。

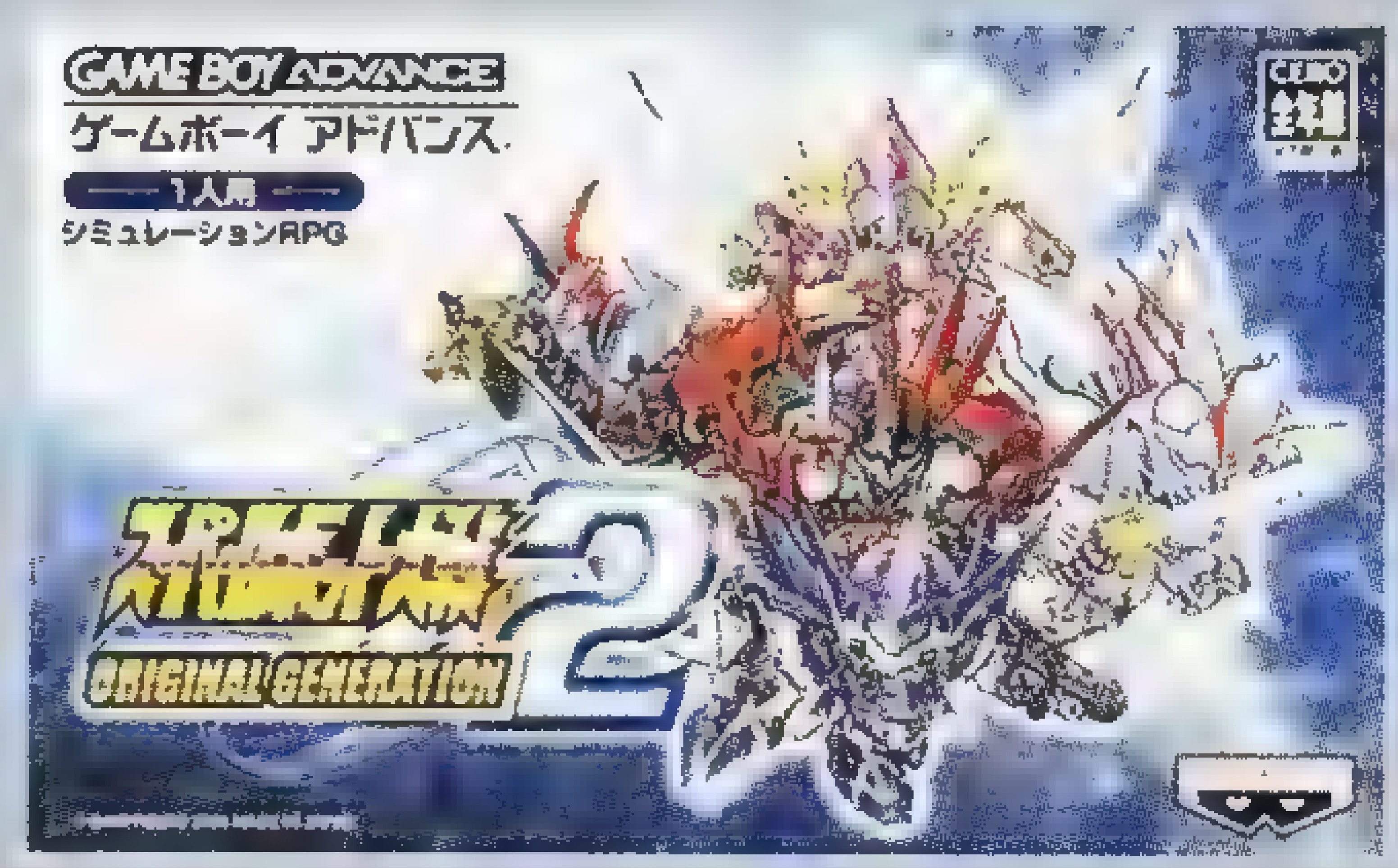
グラビトン・ランチャー：第6话用ヴィレッタ干掉初期所有非BOSS敌人，第15话由ゲシュペンストMk－Ⅱ・R装备。

G・インパクトステーク：第30话不要用ゼンガー击坠敌人，33话结束后ゼンガー击坠数50以上，34话得到。

ネオ・チャクラムシューター：第30话不要用ゼンガー击坠敌人，33话结束后ゼンガー击坠数50以上，34话得到。

ステルス・ブーメラン：第28话难度为“易”时由ゲシュペンスト装备。

ステルス・ブーメラン：在之前的流程中至少击坠カーラ一次，32话由ランドグリーズ装备。



表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技

标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



大金刚摇摆之王

生命	0300002C	03
香蕉	03000030	012C
隐身	02022062	FF
时间	02012282	63
无敌时间	020220E0	0258

关卡全开

43000200	0101
00000060	0001

全奖牌

430002E0	0101
00000018	0001

全水晶

43000390	.0101
00000014	0001

超级机器人大战OG2

金钱999999	0201A908	000F423F
经验	02001BCC	FFFF
回合数	0201A8F4	01

全芯片

420040D0	0909
0000002B	0004

敌机无EN

42018E5A	0000
00000020	004C

敌机一击必杀

42018E5C	0001
00000020	004C

全人物SP

4201975C	03E7
00000028	0038

全人物PP值

42019744	03E7
00000028	0038

全人物气力

4201975E	0096
00000028	0038

全敌机调查

42024A04	0101
00000020	0028





全图鉴

030014A8	FFFFFFFF
030014AC	FFFFFFFF
030014B0	FFFFFFFF

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



无论在家用机还是街机都大受玩家欢迎的人气游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》终于在2000年7月4日登陆GAMEBOY COLOR，大家也终于可以一边拿着GBC，一边跳舞了。

游戏的玩法和以往的版本大致上是一样的，玩家要留意曲目的节拍，看准时间按相应的键。如果成功达到上面的条件，分数就会不断以倍数增加，又可以存储能量。但是按键的时间不准确的话，就会令能力减少。减至零的时候就会GAMEOVER了。当然，大家不能希望在GAMEBOY上使用特殊的地毯、地台来玩DDR。不过这次KONAMI随游戏附送了一个特制的“外套”。把它套在GBC上，就可以用手指代替双脚，大玩特玩啦。因为GBC的构造，所以“↑↓”和“←→”是不能同时按到的。但是将这个控制器套在GBC上，问题就迎刃而解了。





游戏画面非常出色，它收录了街机版本《DDR初代》、《DDR 2ND MIX》、《DDR 2ND MIX LINK VER》、《DDR 3RD MIX》的共17首歌曲。而且在MODE SELECTION的时候如果按下“SELECT”键的话，游戏就会进入隐藏模式，玩家就看不到箭头了，想挑战的朋友可以尝试下。另外游戏过程中，如果想退出游戏的话，只要长按“START”键就可以了。

游戏中同一首歌曲有不同的难度等级(BASIC，NORMAL BASIC，HARD BASIC，ANOTHER，MANIAC，SSR等）。下面的表列出了歌曲的基本信息，大家可以做个参考：

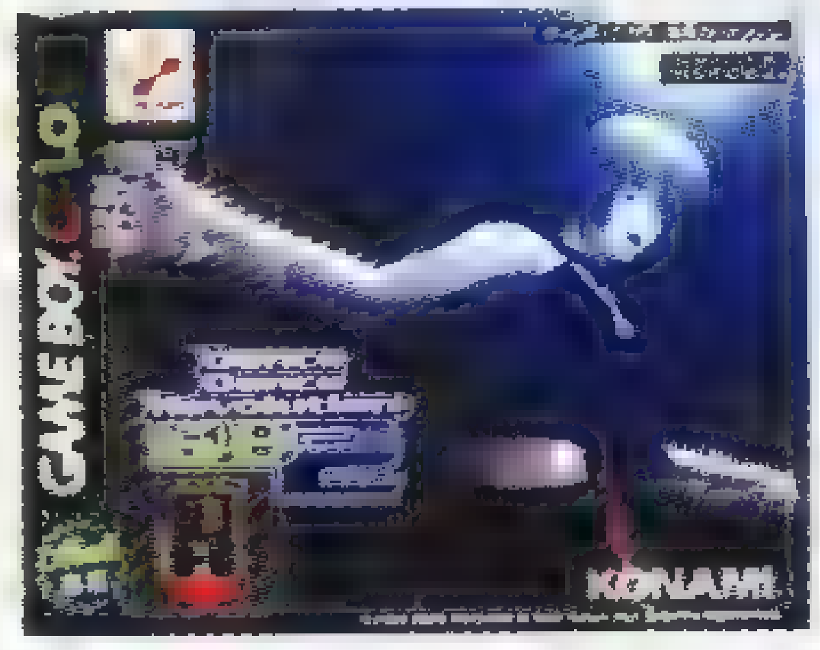
Dance Dance Revolution GB（全17曲）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW	BASIC 1	68	THE OLIVIA PROJECT
	ANOTHER 2	118	
	MANIAC 4	171	
butterfly	NORMAL BASIC 2	138	SMILE.dk
	HARD BASIC 3	160	
	ANOTHER 4	160	
	MANIAC 5	213	

钟杰	强烈期待行货NDS的发售，更期待行货正版游戏。
读者资料	15岁，男，215000，江苏苏州东港二村54幢305市，兴趣：玩掌机、看PG

BOOM BOOM DOLLAR	BASIC 2	103	King Kong & D.Jungle Girls
	ANOTHER 5	156	
	MANIAC 6	209	
IF YOU WERE HERE	BASIC 5	150	JENNIFER
	ANOTHER 6	170	
	MANIAC 7	210	
DUB I DUB	BASIC 4	134	ME & MY
	ANOTHER 6	205	
	MANIAC 8	210	
HERO	BASIC 4	124	PAPAYA
	ANOTHER 5	151	
	MANIAC 6	181	
EL RITMO TROPICAL	BASIC 2	124	DIXIES GANG
	ANOTHER 6	198	
	MANIAC 7	247	
PARANOiA	BASIC 6	264	180
	ANOTHER 7	275	
	MANIAC 8	319	
BRILLIANT 2U	BASIC 4	162	NAOKI
	ANOTHER 5	176	
	MANIAC 6	225	
SP-TRIP MACHINE ~JUNGLE MIX~	BASIC 6	194	DE-SIRE
	ANOTHER 7	217	
	MANIAC 8	245	
PARANOiA MAX ~DIRTY MIX~	BASIC 6	268	190
	ANOTHER 8	288	
	MANIAC 8	340	
I believe in miracles	BASIC 5	174	HI-RISE
	ANOTHER 6	188	
	MANIAC 8	246	
BAD GIRLS	BASIC 2	96	Juliet Roberts
	ANOTHER 4	144	
	MANIAC 5	194	
AM-3P	BASIC 5	164	KTz
	ANOTHER 6	195	
	MANIAC 8	244	
LOVE	BASIC 3	104	SONIC DREAM
	ANOTHER 5	128	
	MANIAC 7	162	
DAM DARIRAM	BASIC ?	133	JOGA
	ANOTHER ?	219	
	SSR ?	298	
La Senorita	BASIC ?	241	CAPTAIN.T
	ANOTHER ?	255	
	SSR ?	294	

仅仅半年不到，在2000年11月16日，KONAMI的《DANCE DANCE REVOLUTION》再次登陆GBC。可见当时DDR的热潮是多么汹涌。操作依然和上作一样，十字键控制上下左右，B键控制上，A键控制右，这样的操作显然有点让人不习惯，特别是一直用脚玩的朋友。于是KONAMI





兰顺文	留得PG在，不怕游戏难。
读者资料	15岁，男，547000，广西河池金城江区新建路271号，兴趣：看PG、玩游戏

继续随游戏附送GBC专用DDR控制器，不过使用控制器的话就不要忘记在标题画面用A键把控制器开关打开。

游戏网罗了《DDR 3ND MIX》、《DDR SOLO BASS MIX》、《DDR SOLO 2000》中非常受欢迎的歌曲，数量达到20首。游戏继承了上一作的2个隐藏操作，此外在ARCADE模式中如果连按2次下键，选定歌曲的难度就会变成ANOTHER，再连按2次下键，就会变成SSR难度，如果要恢复的话可以连按2次上键。因此每首歌都有3种难度设定，下面的列表也分3种难度列出相应的信息了：





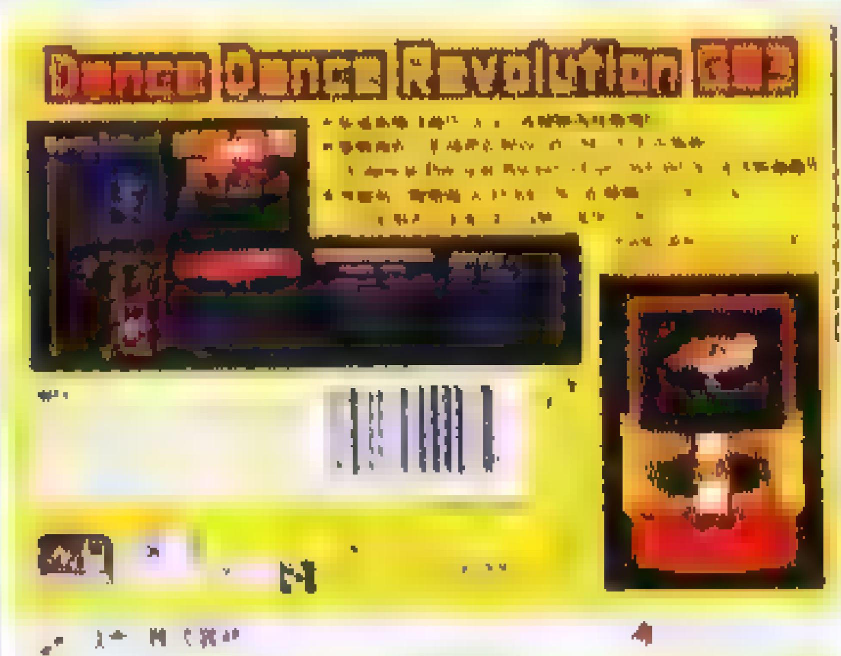
Dance Dance Revolution GB2（全20曲）

歌曲名	等级	总节拍数	作曲
Silent Hill	BASIC 2	117	THOMAS HOWARD
	ANOTHER 6	202	
	SSR 7	265	
La Senorita	BASIC 4	241	CAPTAIN.T
	ANOTHER 6	255	
	SSR 7	294	
CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE	BASIC 3	160	NAOKI
	ANOTHER 5	235	
	SSR 8	328	
TURN ME ON (HEAVENLY MIX)	BASIC 4	165	E-ROTIC
	ANOTHER 6	276	
	SSR 7	299	
OPERATOR (Two Gees Mix)	BASIC 3	146	PAPAYA
	ANOTHER 5	182	
	SSR 7	272	
IN THE NAVY '99 (XXL Disaster Remix)	BASIC 4	199	CAPTAIN JACK
	ANOTHER 6	249	
	SSR 8	307	
MR.WONDERFUL	BASIC 4	143	SMILE.dk
	ANOTHER 6	179	
	SSR 7	243	
SO MANY MEN	BASIC 3	115	ME & MY
	ANOTHER 5	150	
	SSR 6	193	
DAM DARIRAM	BASIC 4	133	JOGA
	ANOTHER 6	219	
	SSR 8	298	
IF YOU CAN SAY GOODBYE	BASIC 4	165	KATE PROJECT
	ANOTHER 5	187	
	SSR 6	250	
VOL.4	BASIC 4	149	RAVERS CHOICE
	ANOTHER 6	201	
	SSR 8	258	
Club Tropicana	BASIC 2	114	Cydney D
	ANOTHER 4	188	
	SSR 6	251	
LOVE MACHINE	BASIC 4	183	PONY TOWN BOYZ
	ANOTHER 6	252	
	SSR 7	271	

范俞婷	虽然我玩GBA的时间不是很长，但对于《掌机迷》还是非常支持的。
读者资料	21岁，女，200135，上海浦东新区海防新村71号304室，兴趣：游戏、网球

TOGETHER & FOREVER	BASIC 3	172	CAPTAIN JACK
	ANOTHER 5	192	
	SSR 8	295	
I'M ALIVE	BASIC 1	62	CUT 'N' MOVE
	ANOTHER 4	142	
	SSR 5	218	
HIGH ENERGY	BASIC 2	101	SLIP & SHUFFLE featuring LEONI
	ANOTHER 4	143	
	SSR 6	198	
SKY HIGH	BASIC 2	113	DJ MIKO
	ANOTHER 4	128	
	SSR 7	244	
Typical Tropical	BASIC 3	145	BAMBEE
	ANOTHER 6	186	
	SSR 7	237	
PARANOiA Rebirth	BASIC 6	280	190'
	ANOTHER 7	322	
	SSR 9	433	
AFRONOVA	BASIC 5	210	RE-VENGE
	ANOTHER 7	240	
	SSR 9	366	





又过了半年，KONAMI再接再厉推出了新作《DANCE DANCE REVOLUTION GB3》，本作是DDR系列在GBC上最后一作（正统续作，虽然还有其他作品，但是不是这样冠名了）。按照惯例，一样是附送GBC专用的DDR控制器，从图上看的出每一作的控制器都不一样，都是和该作品分格相同的配色，可见游戏公司的诚意。游戏收录了《DDR 4ND MIX》、《DDR SOLO 2000 MIX》甚至包括了一些韩国乐曲，歌曲数量和上作一样20首。

和前几作一样，游戏细分为ARCADE MODE，NON STOP和FREE MODE，ARCADE是最常玩的模式，大家可以选歌一首接一首玩下去，最多三首；NON-STOP则是不停的玩数首歌，歌曲数可以由玩家自己决定；FREE PLAY则是完全自由的选择歌曲，不过歌曲要在ARCADE模式过关一遍才会在FREE PLAY里出现。

Dance Dance Revolution GB3（全20曲）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1.2.3.4. 007	BASIC 1	58	NI-NI
	TRICK 3	125	
	MANIAC 6	212	
	HARD BASIC 4	95	
	HARD TRICK 6	147	
	HARD MANIAC 8	200	
LOVE AGAIN TONIGHT ~For Melissa MIX~	BASIC 4	191	NAOKI feat. PAULA TERRY
	TRICK 6	234	
	MANIAC 7	306	
HIGHER	BASIC 3	140	NM feat. SUNNY
	TRICK 5	214	
	MANIAC 6	246	
TRIP MACHINE CLIMAX	BASIC 5	195	DE-SIRE
	TRICK 7	273	
	MANIAC 9	340	

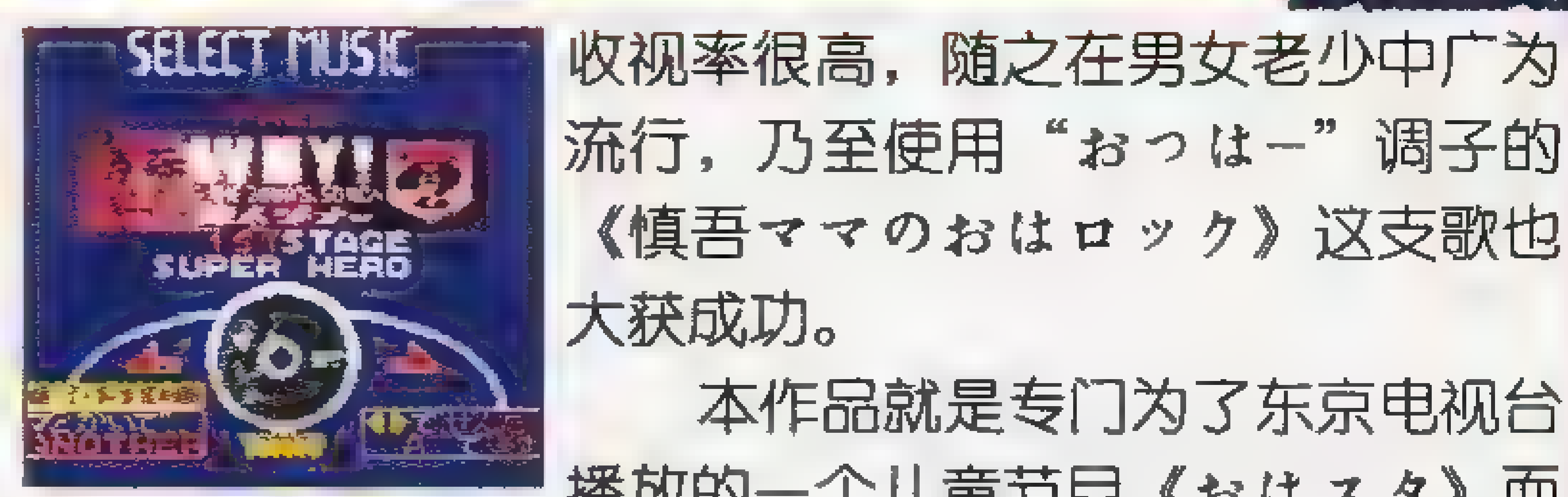
朱金东	希望行货NDS早日出售，使我国玩家摆脱水货与翻新机质量得不到保障的问题。
读者资料	18岁，男，200120，上海浦东新区东园一村126号203室，兴趣：看PG、聊天，QQ：19597359

MY SUMMER LOVE	BASIC 3	117	mitsu-O! with GEILA
	TRICK 6	189	
	MANIAC 9	260	
HYPN ϕ TIC CRISIS	BASIC 5	187	BLUE DESTROYERS
	TRICK 6	219	
	MANIAC 9	284	
IN THE HEAT OF THE NIGHT	BASIC 3	136	E-ROTIC
	TRICK 5	170	
	MANIAC 7	264	
WALKIE TALKIE	BASIC 3	141	KING KONG & D.JUNGLE GIRLS
	TRICK 5	183	
	MANIAC 7	267	
PINK DINOSAUR	BASIC 4	146	PAPAYA
	TRICK 5	184	
	MANIAC 7	186	
DREAM A DREAM	BASIC 4	140	CAPTAIN JACK
	TRICK 6	187	
	MANIAC 7	251	
NEVER GONNA MAKE (FACTORY DANCE TEAM MIX)	BASIC 3	143	MORGANA
	TRICK 5	194	
	MANIAC 7	244	
EAT YOU UP	BASIC 2	98	ANGIE GOLD
	TRICK 5	160	
	MANIAC 6	240	
	HARD BASIC 5	124	
	HARD TRICK 7	163	
	HARD MANIAC 9	234	
HOLIDAY	BASIC 4	154	WHO'S THAT GIRL!
	TRICK 5	216	
	MANIAC 6	230	
UPSIDE DOWN	BASIC 3	152	COO COO
	TRICK 5	184	
	MANIAC 7	259	
LUV TO ME ~ AMD MIX ~	BASIC 4	203	DJ KAZU feat. tiger YAMATO
	TRICK 7	270	
	MANIAC 8	353	
	HARD BASIC 6	203	
	HARD TRICK 8	270	
	HARD MANIAC 9	353	
I DON'T WANT TO MISS A THING (Planet Lution Mix)	BASIC 3	143	DEJA VU featuring TASMIN
	TRICK 4	144	
	MANIAC 7	234	
KISS ME (KCP REMIX)	BASIC 2	85	E-ROTIC
	TRICK 4	150	
	MANIAC 7	195	
CELEBRATE NITE	BASIC 4	145	N.M.R
	TRICK 6	156	
	MANIAC 7	242	
Don't Stop! ~ AMD 2nd MIX ~	BASIC 4	156	Dr.VIBE feat. JP miles
	TRICK 5	189	
	MANIAC 7	214	
Get me in your sight ~ AMD CANCUN MIX ~	BASIC 3	153	SYMPHONIC DEFOGGERS with 1479
	TRICK 6	227	
	MANIAC 8	284	

陈京	PG是生命，掌机的源泉。
读者资料	18岁，男，100010，北京东城区王府井大街多福巷44号，兴趣：看书、电玩



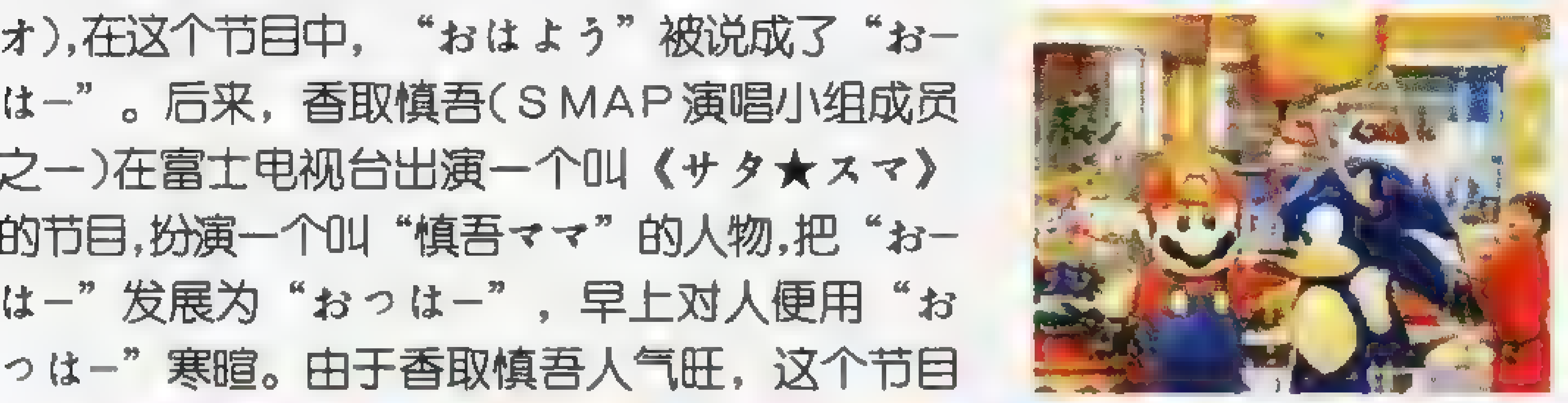




收视率很高，随之在男女老少中广为流行，乃至使用“おっはー”调子的《慎吾ママのおはロック》这支歌也大获成功。

本作品就是专门为了东京电视台播放的一个儿童节目《おはスタ》而创作的，《おはスタ》在日本的人气不是一般的高。由于当时任天堂和SEGA的关系蛮紧张的，《おはスタ》的一期就有工作人员装扮成MARIO和SONIC一起参与节目，一时间让玩家都心有触动。本作有歌曲不多，只有7首，但大多都和《おはスタ》有关系。不过本作确有以前没有的东西，比如MINI游戏、卡片的收集和交换。

KONAMI在2001年2月8日推出了新的DDR作品《おはスタDance Dance Revolution GB》这是一款非常特别的DDR游戏。日本每年都有新词创造大赛，2000年度的第2名是“おっはー”：“おっはー”是早上的寒暄“おはよう”的略语。起源于东京电视台播放的一个儿童节目，这个节目名叫《おはスタ》（おはようスタジオ),在这个节目中，“おはよう”被说成了“おーはー”。后来，香取慎吾(ＳＭＡＰ演唱小组成员之一)在富士电视台出演一个叫《サタ★スマ》的节目,扮演一个叫“慎吾ママ”的人物,把“おーはー”发展为“おっはー”，早上对人便用“おっはー”寒暄。由于香取慎吾人气旺，这个节目





おはスタ Dance Dance Revolution GB（全7曲）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HAPPY GO LUCKY	BASIC 1	80	やまちゃん with ジムナスひかる
	ANOTHER 3	132	
サヨナラのかわりに	BASIC 2	67	おはぐみ
	ANOTHER 2	97	
O-HA! Mambo ~ a Shiny new Today ~	BASIC 2	92	わるじぇんぬ
	ANOTHER 4	142	
CANDY	BASIC 3	107	わるじぇんぬ
	ANOTHER 4	140	
OHA OHA スタ-タ-	BASIC 4	158	やまちゃん & レイモンド
	ANOTHER 5	184	
OHA SKA!	BASIC 5	146	おはおはキッズ with イマクニ?
	ANOTHER 6	188	
WHY! ~ THE ZONA'S SONG ~	BASIC 6	205	怪人ゾナ-
	ANOTHER 7	210	

KONAMI和DISNEY合作的又一成果，这款DDR游戏和KONAMI之前的有些不同，游戏的模式只有2种，普通模式和专家模式，游戏中还要选择自己操作的DISNEY人物。在普通模式中，只要玩家能够在歌曲完结之前，整行能量没有被扣尽，玩家就能够过关。每完成一关之后，电脑都会就玩家在该关的表现给予一个分数和RANKING，RANKING的计算方法很简单，取得PERFECT数越高，分数越高，RANKING就自然高。







本作的游戏画面非常不错，特别是DISNEY明星的演出，非常有动感。值得一提的是，游戏中有个米妮的房间，当玩家在游戏中获得米妮的装饰品的时候，就能在米妮的房间给她做相应的打扮，看来这款DDR非常适合女生的游戏哦。

游戏只有15首歌曲，但是蛮耐玩的，音乐也非常好听，喜欢DDR+DISNEY玩家千万不能错过这个游戏啊。

Dance Dance Revolution GB Disney Mix（全15曲）

曲名	等级	[illegible]
ミッキ–マウス・マ–チ（ユ–ロビ–ト）	BASIC 1 TRICK 3	79 207
ナイト・オブ・ファイア–	BASIC 3 TRICK 5	154 214
マカレナ	BASIC 2 TRICK 3	64 149
レッツ・グル–ブ	BASIC 2 TRICK 3	67 119
アイ・ウォント・ユ–・バック	BASIC 1 TRICK 3	53 124
エレクトリカル・パレ–ド	BASIC 4 TRICK 7	178 233
マッチョ・ダック	BASIC 1 TRICK 5	75 183
イッツ・ア・スモ–ル・ワ–ルド	BASIC 1 TRICK 4	55 172
ス–パ–カリフラギリスティックエクスピアリドシャス	BASIC 5 TRICK 8	238 286
チム・チム・チェリ–	BASIC 2 TRICK 6	91 222
ジップ・ア・ディ–・ドゥ–・ダ–	BASIC 2 TRICK 4	68 144
ミッキ–マウス・マ–チ（サマ–タイム）	BASIC 2 TRICK 4	126 231
レッツ・ツイスト・アゲイン	BASIC 3 TRICK 5	138 206
ミスタ–・ベ–スマン	BASIC 5 TRICK 7	170 249
ディ–・ディ–・ディ–!	BASIC 3 TRICK 6	153 254

到这里GBC上的5款DDR游戏全部为大家介绍完了，同时KONAMI在GBC上的3大音乐游戏系列（BEAT MANIA，POP' N MUSIC，DANCE DANCE REVOLUTION）也全部为大家罗列了。

不过KONAMI的音乐游戏除了街机(ARCADE)，家用机（PS系列，DC，SS，XBOX,NGC），第3方掌机（WS，GB系列）的领域外，还推出过一系列的自己的音乐游戏掌机——“BEMANI POCKET”。该掌机有自己独立的液晶显示器(小画面也有哦)，效果一流的音乐表现，而且包括了“BEAT MANIA”、“POP' N MUSIC”(还是9键位的呢)、“DANCE DANCE REVOLUTION”、“GUITAR FREAKS”（不用怀疑，标准的吉他机操作）、“Para Para Paradise”(国内比较少见的PARA舞机)甚至包括有音乐游戏功能的电子手表。怎么样,很想见识一下吧?那么接下来就让我带您进入“BEMANI POCKET”的殿堂吧。

beat mania



历史就从这台设计的非常酷的机箱——beat mania开始，和街机一样机箱的设计，BEMANI推出的第1款便携式的《beat mania》，可能是第1款的缘故,还没有冠名为《XXX POCKET》。本作的操作

纪玉聪	真盼着GBA版的《真・三国无双》能早日发售，我一定会买一盘留作纪念的。
读者资料	18岁，男，266021，山东青岛北区顺兴路167号402户，兴趣：去网上搜GBAROM、聊天、音乐，QQ：86645618

和街机完全一样，当打出GREAT的时候上面的LED灯更会有强烈的闪耀，使玩家很有临场感。遗憾的是，游戏的音效没有街机版本的好，一些高音有点炸裂的感觉，可能是由于第1作，游戏的按键的反映有点延迟。但是总体来说，本作还是非常不错的，3600日元的价格也让音乐游戏爱好者非常容易接受，为"BEMANI POCKET"系列开了一个好头啊。

游戏共有练习模式和正常模式2种：

Practice Mode

1. Hiphop (U gotta groove!)——难易度☆☆☆☆☆
2. Dj battle (Dj battle)——难易度★☆☆☆☆
3. Ballade (Do you love me?)——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4. Hiphop (U gotta groove!)——难易度★★☆☆☆
5. Ballade (Do you love me?)——难易度★★☆☆☆
6. Dj battle (Dj battle)——难易度★★★☆☆
7. House (20, November)——难易度★★★★☆
8. Konamix (Salamander beat crush mix)——难易度★★★★☆
9. Ska (Ska a go go)——难易度★★★★★

beat mania pocket2

因为前作的大受好评，从而开发了第2代。名字也变成了——beat mania pocket2，机箱的边缘减少了前作很多凹凸部分，显得十分简练。还是因为机能的缘故，音效没能提高，让人感到遗憾。此外本作打出GREAT的时候还是保留了闪烁的LED灯，可惜灯的位置就在图中的KONAMI标志这里，然而这里经常要被自己的手遮住，这个设计有点失败呢。但是本作的游戏按键的反映比前作好很多呢，操作性大大的提高了。本作屏幕的质量也提高了，GREAT，POOR等字也能清晰的显示。总的来说，本作是成熟的一作（完成度相当高）。



Practice Mode

1. Reggae (Jam Jam reggae)——难易度☆☆☆☆☆
2. Dj battle (Dj battle)——难易度★☆☆☆☆
3. Rave (e-motion)——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4. Reggae (Jam Jam reggae)——难易度★★☆☆☆
5. Break-bts (2 gorgeous 4 U)——难易度★★☆☆☆
6. Dj battle (Dj battle)——难易度★★★☆☆
7. Rave (e-motion)——难易度★★★☆☆
8. Funky-jazz groove (Stop violence)——难易度★★★★☆
9. Eurobeat (LUV TO ME)——难易度★★★★★

bemani pocket -Summer Mix-

在1999年，作为"BEMANI POCKET"冲锋之作就是她了。从图片来看，首要的LOGO变成了"BEMANI"，看来KONAMI是准备发展"BEMANI"这块牌子了。游戏自己原创的曲目时期都比较久远，本作大胆地采用了日本流行音乐。当时引起了相当大的话题呢，但是本人还是非常认同这样的行为了，至少喜欢流行音乐的朋友可以玩到更熟悉的音乐了呢。虽然音效比前作有所提高，不过不要奢望有语音（汗），这可是连GBC的容量都不敢采用的。



本作的机身采用透明的海洋蓝，能更加体现游戏的主题——Summer。按键全部采用白色，以往经常混淆黑白键的玩家就方便不少，透过透明的机身能看到内部的结构。如此新潮的机体，当时销量还真不错呢。

Practice Mode

1. サマードリーム——难易度☆☆☆☆☆
2. 东京音头——难易度★☆☆☆☆
3. HOT LIMIT——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4. サマードリーム——难易度★★☆☆☆
5. 渚にまつわるエトセトラ——难易度★★☆☆☆
6. 东京音头——难易度★★★☆☆
7. 夏を抱きしめて——难易度★★★☆☆
8. HOT LIMIT——难易度★★★★☆

bemani pocket Pop'n music

终于推出了Pop' n music的口袋版了，总体色彩非常鲜艳，令人吃惊的是操作，竟然是完整的9个按键啊，难度也可想而知了吧。游戏有Beginner模式Normal模式和Hard模式，只有在后面的模式中，才会出现经典的NOTE乱飞等扰

阿峰	卖书的老板对我说："你要的电机迷到了！"我吃惊万分，怎么变电机迷了？哦，电子天下·掌机迷的简称。
读者资料	14岁，男，400041，重庆渝中区医科大学后门民乐村2单元1-2，兴趣：看书、玩、吃、看电视

乱动作。不过9排NOTE的落下似乎都不需要电脑扰乱了吧，光自己看就会眼花了呢。



Beginner Mode

1．RAP（YOUNG DREAM）——难易度★☆☆☆☆☆☆☆

2．J-TEKNO（Quick Master）——难易度★★☆☆☆☆☆☆

3．ANIME HERO（TATAKAE！GAMBLER Z）——难易度★★☆☆☆☆☆☆

Normal/Hard Mode

1．RAP（YOUNG DREAM）——难易度★★★☆☆☆☆

2．J-TEKNO（Quick Master）——难易度★★★☆☆☆☆☆

3．DANCE（Hi-Tekno）——难易度★★★★☆☆☆☆

4．ANIME HERO（TATAKAE！GAMBLER Z）——难易度★★★★★☆☆☆

5．DISCO QUEEN（What I want）——难易度★★★★★★☆☆

6．TECHNO '80（Water Melon Woman）——难易度★★★★★★★☆

7．DISCO KING（FUNKY TOWN '75）——难易度★★★★★★★★

bemani pocket Dance Dance Revolution -Finger Step-

之前的作品都可以说只是形态不一样，操作的方式还是不变的。但是本作却颠覆了这一概念，BEMANI推出了这款DDR的口袋版，如果游戏的标题—Finger Step大家用手指来热舞吧。虽然是用手指操作了，但是大家玩的时候还是有DANCE的心情吧。



游戏的屏幕变的小了，不过PERFECT，GREAT，GOOD，POOR，MISS都能清晰地显示出呢。COMBO数，和分数都看得非常清楚啊，游戏的难度也继承了一向的分类：EASY，NORMAL，HARD，ANOTHER（HARD完成后出现），MANIAC（ANOTHER完成后出现）。

1．HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW（THE OLIVIA PROJECT）

——难易度：E1／N1／H-／A2／M5

2．THAT'S THE WAY -I LIKE IT-（KC&THE SUNSHINE BAND）

——难易度：E2／N2／H-／A3／M5

3．KUNG FU FIGHTING（BUS★STOP）

——难易度：E2／N2／H3／A3／M5

4．Butterfly（SMILE.dk）

——难易度：E3／N3／H3／A4／M6

5．MAKE IT BETTER（mitsu-O!）

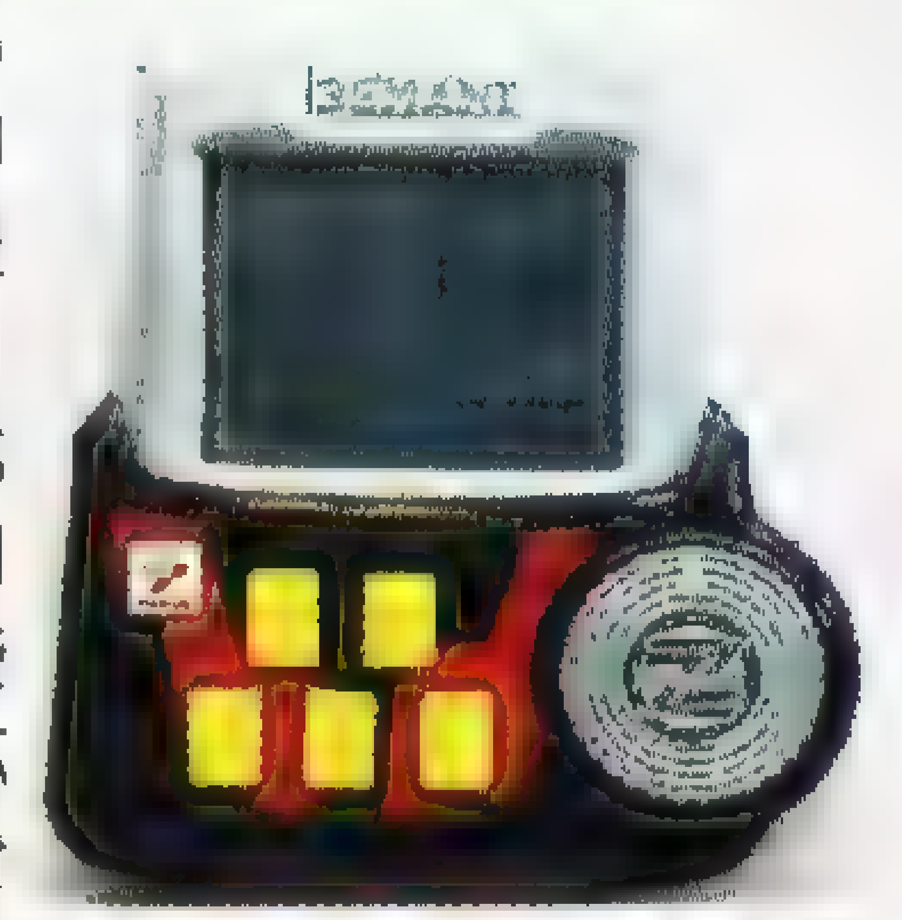
——难易度：E-／N-／H5／A6／M8

6．TRIP MACHINE（DE-SIRE）

——难易度：E-／N-／H6／A6／M8

bemani pocket -Anime Song Mix.1-

1999年夏天推出了又一款BEMANI POCKET，这次是BEAT MANIA的口袋版，从游戏名称就看的出，这次采用的动画歌曲，这些歌曲都让人非常怀念，因为本作是对日本的动画片界带来了很大影响的永井豪老师的作品的歌曲。



本作的完成度相当高，因为永井豪老师是该作品的监修。游戏的小屏幕所表现的画面非常华丽，很多都是动画里的名场面啊，如果用AUTO PLAY模式来看的话，绝对是一种享受。前作Summer MIX没有加入语音是一大遗憾，本作却在曲目中加入了语音（连GBC上的3作都没1首带语音的啊）。游戏本身的设计也让大家一眼能认出——魔神Z。

Practice Mode

1．マジンガーZ——难易度☆☆☆☆☆

2．デビルマン——难易度★☆☆☆☆

3．ゲッターロボ——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4．マジンガーZ——难易度★★☆☆☆

5．ドロロンえんまくん——难易度★★☆☆☆

6．空とぶマジンガーZ——难易度★★★☆☆

7．キューティハニー——难易度★★★☆☆

8．デビルマン——难易度★★★★☆

9．ゲッターロボ——难易度★★★★★

bemani pocket TOKIMEKI MEMORIAL Edition

KONAMI的招牌恋爱游戏—大名鼎鼎的《心

张海啸	书店柜台里《掌机迷》若是不出现的话，痛苦的心情可比吃不上饭要厉害啊。
读者资料	19岁，男，161006，黑龙江齐齐哈尔实验中学三11班，兴趣：PG、口袋、高达

跳回忆》版登场了，本作收录的《心跳回忆》中众多的经典歌曲，让FANS大呼过瘾。游戏中藤崎诗织、虹野沙希、馆林见晴都倾情演出，本作还附带了备用电池，让玩家感觉很实惠。游戏音乐有点Pop'n感觉，在游戏完成后可以用自己获得的分数获取精美的图片，这可是BEAT MANIA系列都没出现过的系统啊。纯白色的机体是否代表着纯白色的初恋回忆呢？



Practice Mode

1．ときめき——难易度☆☆☆☆☆
2．出会えて良かった——难易度★☆☆☆☆
3．二人の时——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4．ときめき——难易度★★☆☆☆
5．ハートのスタートライン –with you–——难易度★★☆☆☆
6．教えてMr．Sky——难易度★★★☆☆
7．フィフネルの宇宙服——难易度★★★☆☆
8．出会えて良かった——难易度★★★★☆
9．二人の时——难易度★★★★★

bemani pocket Skeleton

怎么样？被这个bemani pocket透明骨头版吸引住眼球了吧？这个可不是一般的"bemani pocket"哦。首先这个可是只能用其他bemani pocket附送的明信片应募的bimani·夏天运动的奖品，全球限制5000个的超贵重品。寄出5张明信片能应募到的话已经是超高的命中率了；其次里面收录的曲目都是KONAMI的名作啊，而且几乎都没在其他机种（包括街机）上发表过，看了下面的曲目单，你就有这样的感觉："哦，果然是KONAMI啊！"



Practice Mode

1．GRADIUS・メドレ——难易度☆☆☆☆☆
2．恶魔城ドラキュラ・メドレ——难易度★☆☆☆☆
3．もっと！モット！ときめき！——难易度★★☆☆☆

Normal Mode

4．GRADIUS・メドレ——难易度★★☆☆☆
5．恶魔城ドラキュラ・メドレ——难易度★★☆☆☆
6．もっと！モット！ときめき！——难易度★★★☆☆
7．风の赠りもの——难易度★★★★☆
8．METAL GEAR SOLID –Main Theme–——难易度★★★★★

bemani pocket Dance Dance Revolution –HELLO KITTY version–

玩了前作后，会发现用手指玩DDR也非常有趣呀（虽然在街机的DDR上也有人用手玩—是真的，汗）这次推出的HELLO KITTY版本（送的KITTY娃娃好可爱啊）估计会大量谋杀众多MM的荷包，要知道HELLO KITTY可是日本女生中人气最高的动漫人物之一啊。本作从机身的颜色，机身上的图案，游戏中的歌曲，小屏幕中HELLO KITTY的舞蹈，甚至包括评判都改为了CUTE，GOOD，FIGHT，MISS这样的女生向的词。



游戏还有一个卖点就是可以和bemani pocket Dance Dance Revolution –DEAR DANIEL version–交换密码获得隐藏的PAIR模式。

1．Butterfly（SMILE.dk）——难易度：E1／N－／H－／P1
2．WHATEVER（浜崎あゆみ）——难易度：E1／N3／H　／P－
3．抱いて HOLD ON ME（モーニング娘。）——难易度：E2／N3／H－／P－
4．フレンズ（レベッカ）——难易度：E－／N2／H－／P2
5．STEADY（SPEED）——难易度：E－／N2／H3／P
6．Movin'on without you（宇多田ヒカル）——难易度：E－／N－／H4／P－
7．Ride on Time（MAX）——难易度：E－／N－／H4／P

——未完待续

张读者	真不知道那些只有PG而没有掌机的玩家们这日子是怎么过的。
读者资料	19岁，男，201101，上海闵行七宝镇宝华花园218号，兴趣：游戏



文/绫小路义行
责编/雪人

PSP影像制作软硬件全面心得

PSP发行至今也有几个月的时间了，尽管玩家们总试图通过游戏、播放音乐以及视频影像去测试PSP的机能，但PSP似乎总能不经意间带给人们惊喜。除了堪称目前最高水准的掌机游戏画面之外，PSP那华丽的超大液晶屏幕如果不好好拿来利用一下的话，未免觉得有些浪费了。而“随身影院”，似乎正是在“游戏机”的名称之外，给PSP最好的定义了。

当然，想充分地运用PSP的影像播放机能也不是随便就能实现的事情，除了要解决硬件上的限制之外，软件的支持也密不可分，本文的目的就是给那些刚入手PSP不久的朋友们做一篇详细的解说。

硬件篇

硬件指的就是用来播放影像的硬件条件了，当然首先你得有一台作为播放机的PSP，然后就是储存影像的载体了。

尽管SCE目前宣布将会在未来不久的时间里公布PSP专用光盘UMD的写入格式，但是毕竟公布日期还没有确定，而且实际可操作性也不得而知，这就意味着至少在很长一段时间内，我们国内的广大玩家还无法利用UMD那高达1.8G的容量像刻录MD那样自由地拷贝文件了。

所以目前最切实可行的办法，仍然是大力挖掘PSP储存游戏存档用的那张记忆卡。相信很多人都知道，这张记忆卡的全名叫做“Memory Stick Duo”，也就是很多数码相机里兼容的“记忆棒”里的“短棒”。豪华版的PSP里虽然也附带了一个记忆棒，但少少的32M容量根本不够用的，还是得另外寻找路子。SCE在PSP发行之初曾宣称PSP只能支持各种容量的普通短棒，对于新推出的高速系列“Memory Stick PRO Duo”（后文简称“高速短棒”）只能支持到128M的大小。但经过绫小路的实测，即使是512M的高速短棒，PSP同样可以毫无阻碍地兼容的。而且高速短棒已经逐渐取代了普通短棒的地位，加上其数据传输速度要明显快于普通短棒，所以各位玩家朋友还是根据自己的经济状况加以选择吧！（其实二者价格差别很细微）

从影像文件的大小来看，如果要存放一部画面流畅且能看清字幕的90分钟电影的话，至少需要200M以上的空间，再加上价格的因素，目前还是以市面上出售的数码相机专用的512M高速短棒最为超值：毕竟256M的高速短棒不但容量会令很多玩家头疼（经常出现影像文件恰好260M左右的窘况），而且价格方面也不比512M的划算到哪里去。如果不是太贪心追求画质和影片数量的朋友，基本上512M的容量已经可以满足“随身影院”的基本需求了。



↑比较常见的黑色短棒。

值得说明的是，目前国内市场还没有正式出现1G以上的高速短棒，大部分的数码产品店主宣称有货，也只是从日本帮忙订购而已。1G的短棒价格尚未稳定，而且年内将会引进正规行货，所以短期内不提倡花大价钱去购买（有钱的公子小姐除外）。SCE也在近期内宣布了PSP专用512M记忆棒即将发售，官方定价

王晓晨	我绝对支持行货NDS，钱都在兜里了，就等发售了。
读者资料	17岁，男，313200，浙江省德清县高级中学高一11班，兴趣：掌机

折合人民币大约600元左右，可仔细琢磨清楚之后，不难发现600元果真只是“官方定价”而已——对于没有海外关系的广大玩家来说，实际到手的价格恐怕难以想象，再加上实际发售日期还有段时间，因此各位急切想享受PSP震撼影音效果的朋友，还是先考虑一下普通的高速短棒吧。

目前512M高速短棒的价格已经稳定，根据各地销售情况大致稳定在730-800元人民币这个层次上。当然，这个价格指的是非官方定价哦。索尼专卖店的行货一般要卖到1200-1600元左右，这还是元旦后刚刚降价后的价格，之前一直高达2700元的天价（都赶上一台豪华版PSP的钱了）。买了机器，买了游戏软件，手里还有余钱的话就赶紧买张卡回来吧，但要先看清楚下面的导购说明哦！

市面上出售的高速短棒一般分为两种包装：一种就是简单的透明塑料壳里面夹着块小卡（卡的颜色也有不同），一种则捆绑了一支记忆棒转接器。这个转接器的作用在于可以将短棒插入后当成长棒使用，一般是针对部分数码相机用户添加的功能。不够带转接器的高速短棒经过实测后，发现经常存在做工上的问题，导致插入PSP后发现机器与短棒接触不良而时常无法发现储存媒体



↑512M记忆棒短棒。

的状况发生。由于这种高速短棒质量上的良莠不齐，所以不想心存侥幸的朋友还是买普通包装的就好，而且高速短棒的假货很少，大家只要多留心包装一般都不会有什么问题。



↑512M记忆棒短棒2。

即使买回了质量过硬的短棒，其实也并不代表完全可以安心了。虽然表面上看来普通的高速短棒与PSP专用的没什么区别，不过实际上在尺寸方面还是存在微小差别的。很多朋友都出现过将普通短棒插入PSP后无法顺利取出的情况，除了认命地短期内不考虑强制拔出之外，似乎也没什么好办法了——这里倒是有个小秘诀的：如果真的出现记忆棒卡住的情况，切记不要用镊子或小钳子强制拔出，那样做除了会破坏机器卡槽的垫片弹性之外，也很容易划伤记忆棒和机器本身。只要将PSP运行一段时间之后，等机器有发热现象出现，即可用手指轻轻抠住记忆棒的两侧边缘向下微微按压，凭借垫片的弹性将记忆棒滑出。

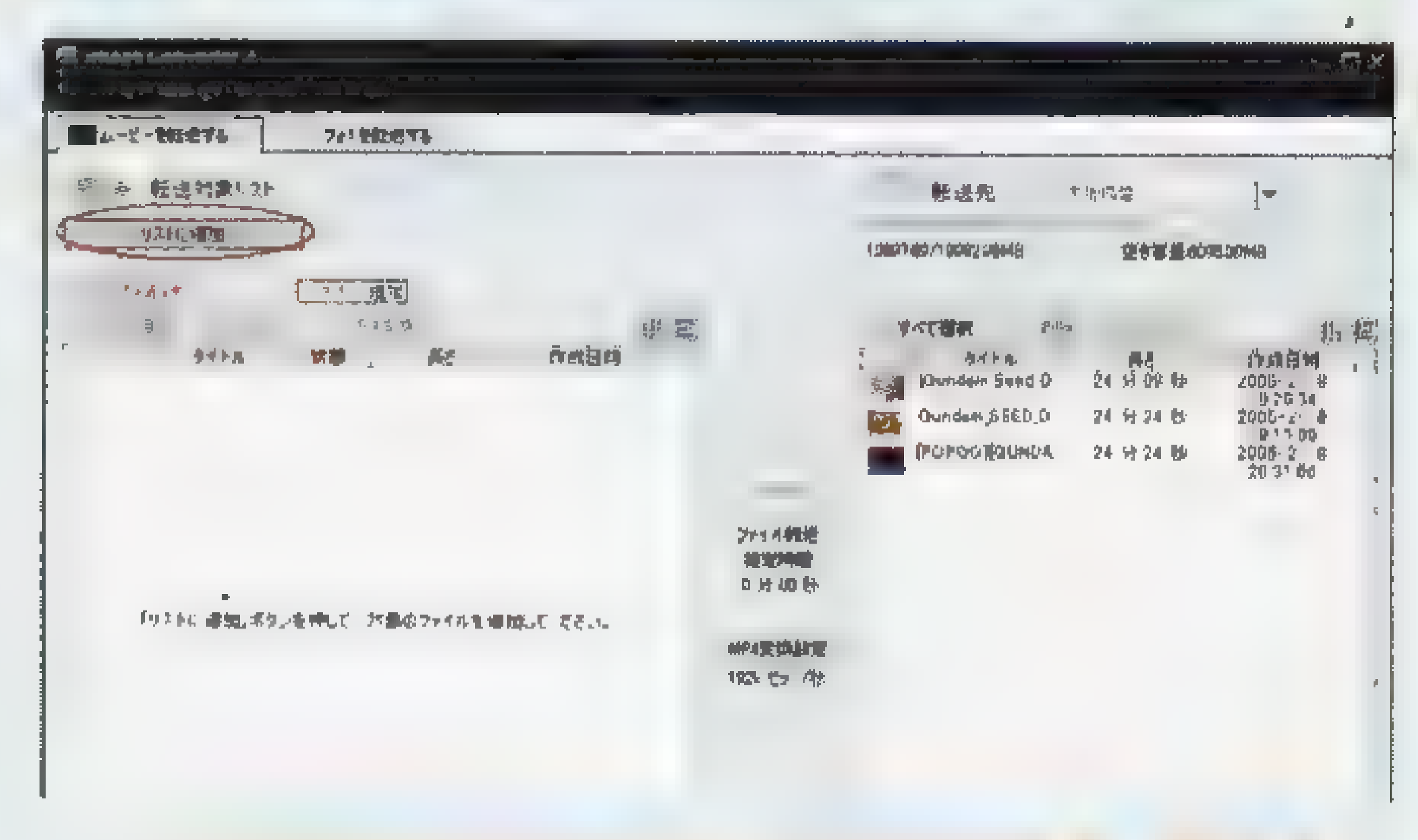
最后就是要准备一根将PSP与电脑连接起来的数据线了，这个更简单，去数码器材市场买根SONY的相机数据线就可以了，如果不买行货的话，一根才几块钱而已。

软件篇

硬件方面的问题解决之后，接下来就轮到最关键的软件部分了。

想要完成“随身影院”的全部步骤，建议大家最好具备两款软件：一个是SCE官方放出的“Image Converter2”（后文简称“IC”，与打电话的磁卡无关！），还有一个是由日本达人玩家自己开发的“3GP Converte”（后文简称“3C”）。

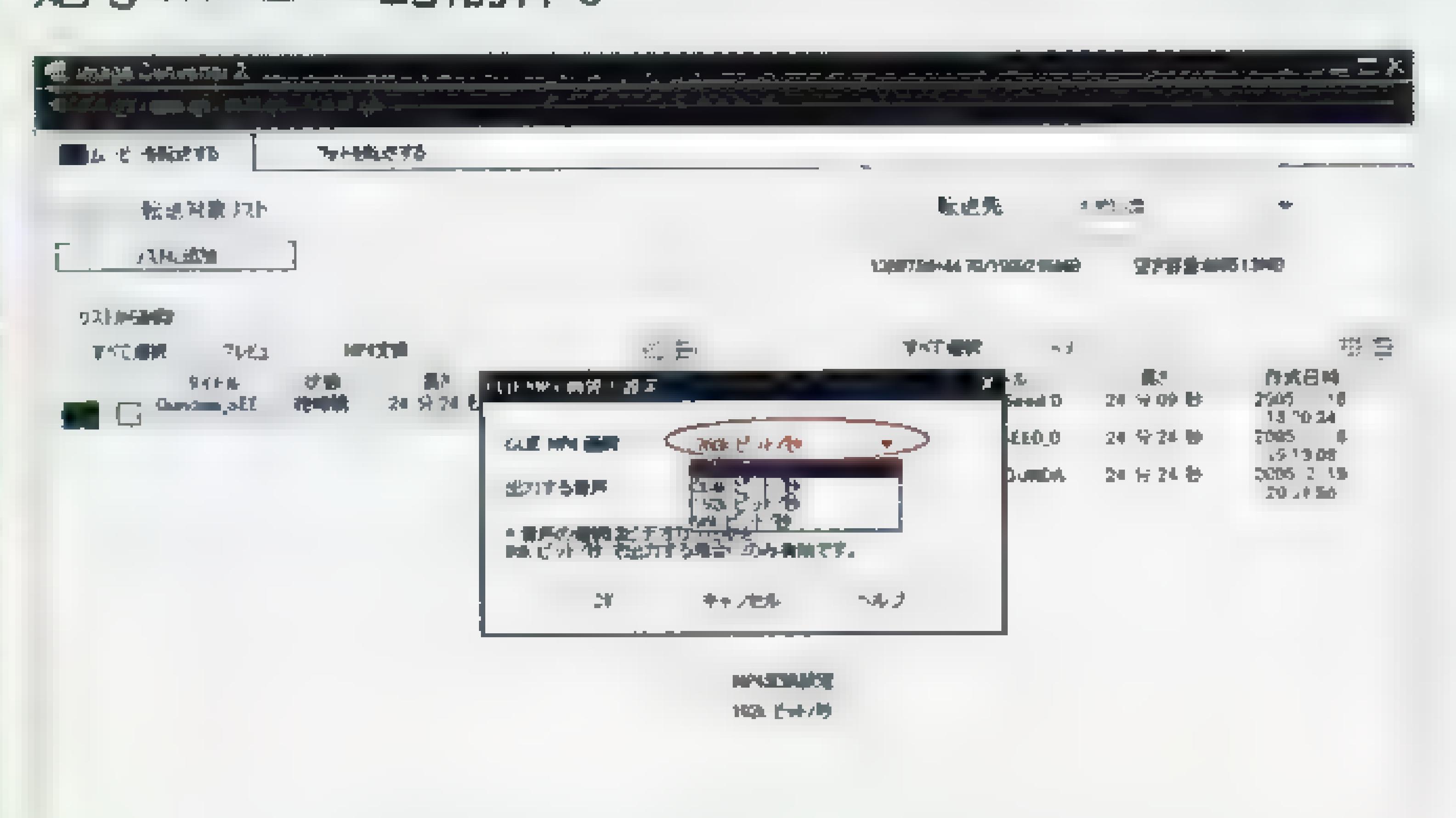
由于PSP默认支持的影像播放格式是MPEG4，所以现在最常见的PC视频格式转换软件IC就成了SCE官方推荐的首选。但是IC刚放出时是需要注册的，碍于条件限制，目前国内已经有玩家放出了破解版供大家下载。它的使用方式很简单，只要跟着步骤走就行了。



↑无论是往PSP里传输文件，还是转换视频，都是要选择这个选项。

阎斌	还是老话，无论选择PSP还是NDS，不是为了索尼还是任天堂，只为了我们想要的游戏，想要的快乐！
读者资料	20岁，男，430030，湖北省武汉市江汉区航空路76号4楼，兴趣：掌机、小说

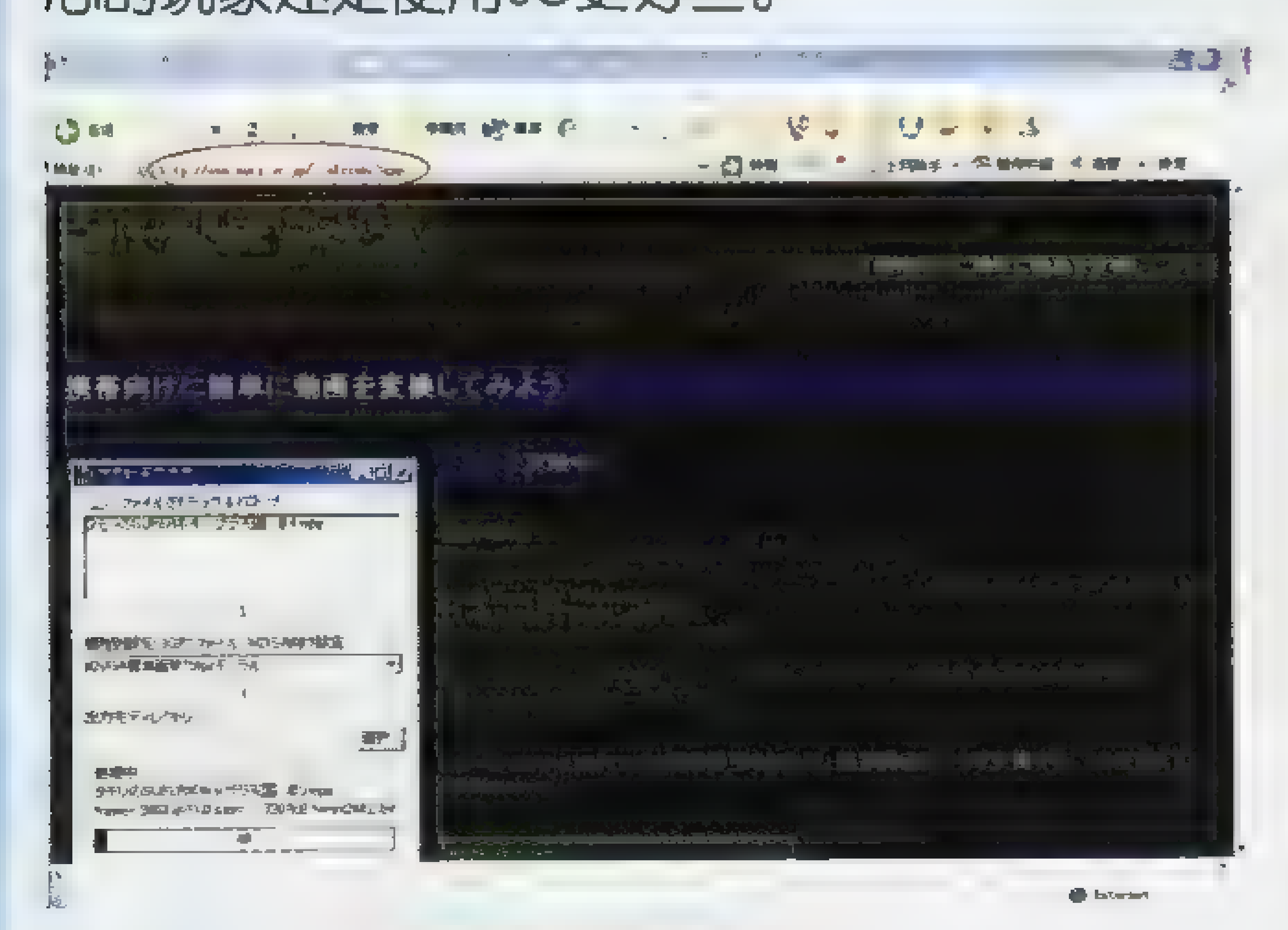
一般来说，IC支持将avi、mpg、wmv、mov等格式的文件转换成MPEG4，即使是rm和rmvb也可以通过将后缀改成avi的方式来进行转换。不过部分用户需要先安装RealPlayer最新版本的播放器才能稳定运行IC，不然可能会出现1小时的电影只压缩成20分钟的现象。程序上只要选择好需要转换格式的影像文件和转换完成后文件的存放处——选择“MP4变换”更改压缩的质量，出于对容量和画面清晰度的平衡考虑，一般建议设定为384K的画质就可以了——选定“OK”就开始了MPEG4的制作。



↑这个就是转换画质的选项了，数字越高的画质越好，但相对来说生成的文件也越大。

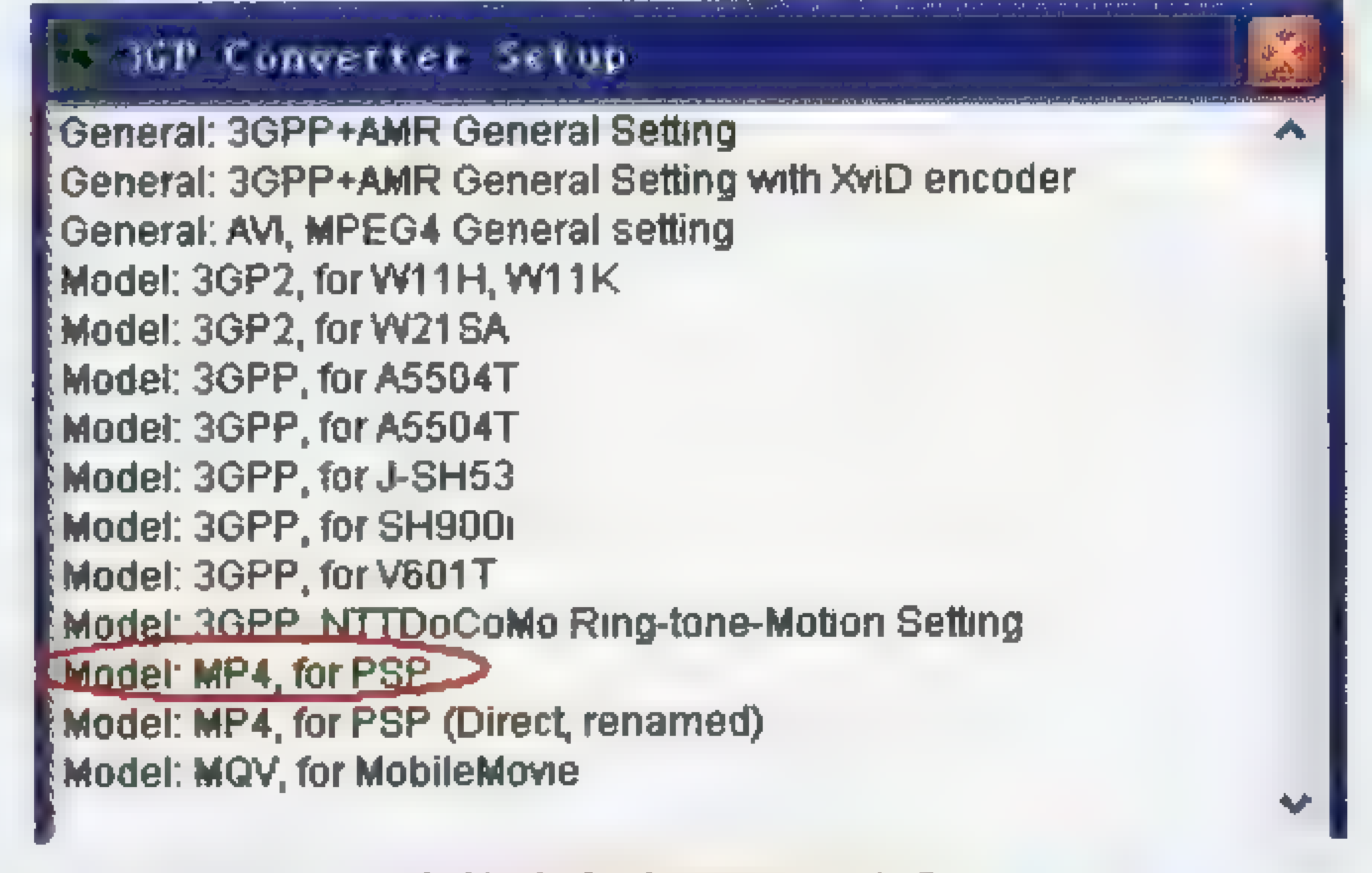
不过因为软件效率实在不高，经常出现各种错误（中途死机绝对不是各位RP值有问题），所以大多数情况下，只建议大家把IC当成传输文件到PSP里的工具而已，实际上经常用到的软件应该是3C才对。

3C也就是大名鼎鼎的“转换君”，目前最新的版本是V0.25，在http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/的该制作人的个人网页可以不定期下载到最新版本。V0.20以前的版本国内也有人做了简单的汉化，不过使用该软件前要确保电脑中事先已经安装了QuickTime for Windows 6.5以上的版本。QuickTime本身也包含了MPEG4转换功能，可惜它的处理速度慢得惊人，没有耐心的玩家还是使用3C更好些。

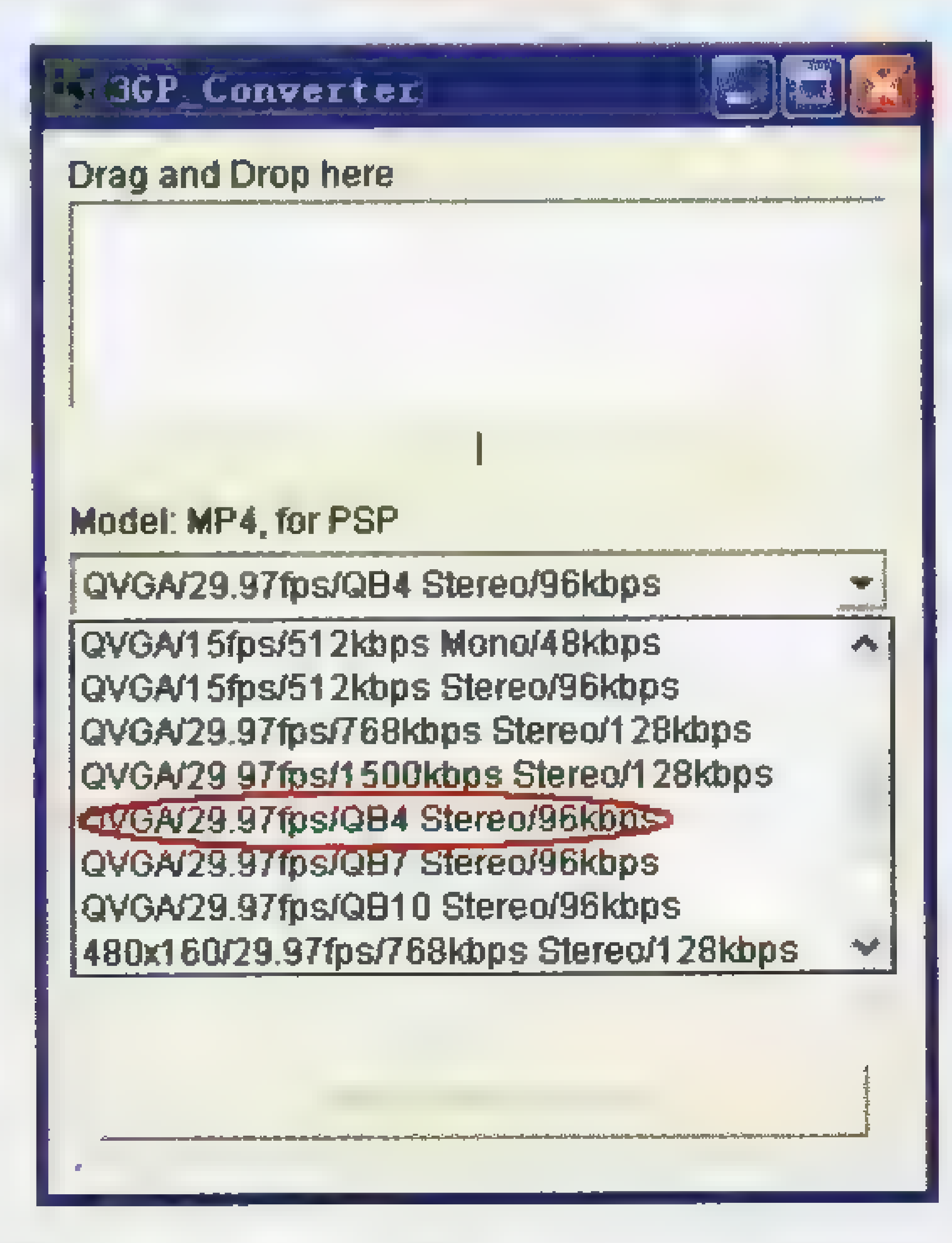


↑转换君的下载主页。

3C目前并不支持wmv、rm和rmvb等格式的直接转换，不过出于画质因素的考虑，也还是用avi作为基本文件好一些。在第一次转换影像前要先打开Setup做原始设定，直接选择转换为PSP专用MPEG4那项即可。接下来一样是选择画质和音质，备有高低帧数和单双声道等多项选择。由于512M的容量相对于动辄90分钟到180分钟不等的影片来说还是不算很富余（只拷短片或者MTV的除外），所以经过各种模式的对比之后，还是QVGA/29.97fps/QB4 Stereo/64kbps这项的性价比最适合各位玩家使用。以1小时42分47秒的《机械公爵》的高画质avi为例，绫小路实际转换出来的MPEG4文件大小在290M左右，使用再略微高一些画质进行压缩转换，出来的文件也在330M左右，这样的大小还是能让人满意的，而且针对PSP16：9的屏幕来说，实际显示效果也能让人满意，即使是火爆的动作场面也不至于马赛克满屏飞。接下来只要将需要压缩转换的文件直接拖到软件的空白栏里即可。速度方面十分优秀，如果不追求高画质的话，影片的播放时间或两倍时间即可完成转换。



↑直接选定这项就可以了。



↑0.28版在压缩的质量方面多了不少选择，但综合各方面的因素，还是使用这个模式压缩最为合理。

王鑫	游戏是玩的不是看的，大家难道忘了《口袋妖怪》和《赛尔达》了吗？选择NDS一定不会错。
读者资料	22岁，男，266012，山东省青岛市市北区包头路9号402号，兴趣：游戏

3C本身默认的参数已经可以满足正常的视听需要了，不过考虑到一些特殊的需求(比如在人多的地方炫耀PSP放电影却发现声音不够大……汗)，我们还是可以通过更改参数来实现不同的效果。

打开Transcoding.ini文档，我们可以修改以下数值。

（1）调整音量：软件默认的音量是以“-vol 100”来表示的。如果想要放大音量到200%的话，可以将所有“-vol 100”替换成“-vol 200”，以此类推。但是提醒大家注意的是，如果把音量放大到400%就会出现明显的噪音和变声，一般放大到300%就可以了。

（2）裁边：如果觉得一些电影有上下两道黑边看着很不舒服的话，可以通过修改以下参数实现：“-s 320x240 -croptop 0 -cropbottom 0 -cropleft 0 -cropright 0”

-croptop指裁上边、-cropbottom指裁下边、-cropleft指裁左边、-cropright为裁右边。不过要注意的是，裁掉的像素要加回到影片尺寸上，使裁出的影片尺寸保持320x240才能维持画面不变形。

举例如下：

上裁30像素，下裁40像素：-s 320x310 -croptop 30 -cropbottom 40 -cropleft 0 -cropright 0

左裁50像素，右裁10像素：-s 380x240 -croptop 0 -cropbottom 0 -cropleft 50 -cropright 10

（3）加边：修改本参数一般是为了满足部分玩家对于16：9的执念，在对原有影片进行裁剪之后，有必要重新加边实现电影般的效果。而所有效果需要通过修改以下参数实现：-s 320x240 -padtop 0 -padbottom 0 -padleft 0 -padright 0

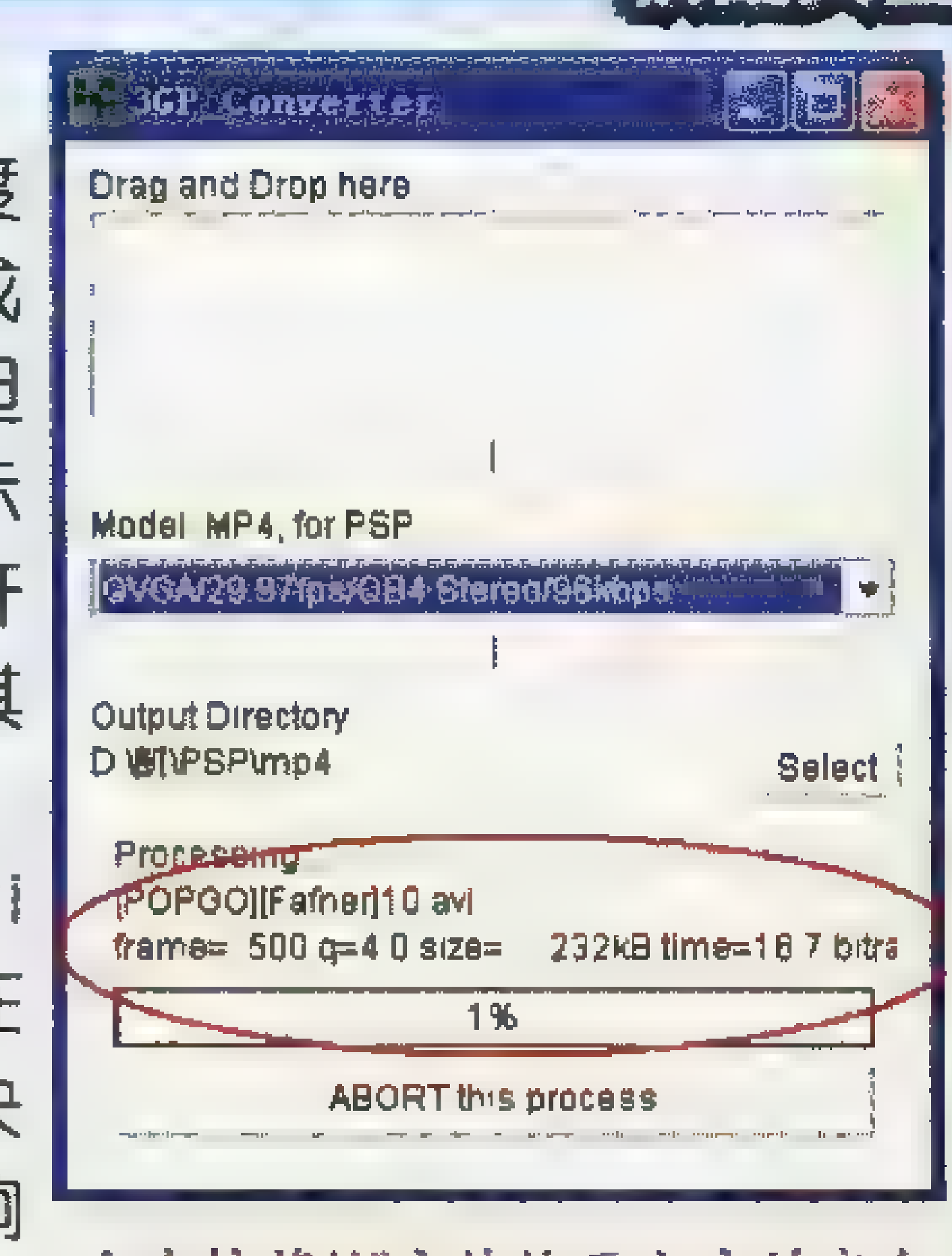
-padtop为加上边、-padbottom为加下边、-padleft为加左边、-padright为加右边；与裁边同样要注意的是在增加像素前要事先扣除影片的尺寸，使裁出的影片尺寸保持320x240

举例如下：

上加40像素，下加30像素：-s 320x170 -padtop 40 -padbottom 30 -padleft 0 -padright 0

左裁50像素，右裁10像素：-s 260x240 -padtop 0 -padbottom 0 -padleft 50 -padright 10

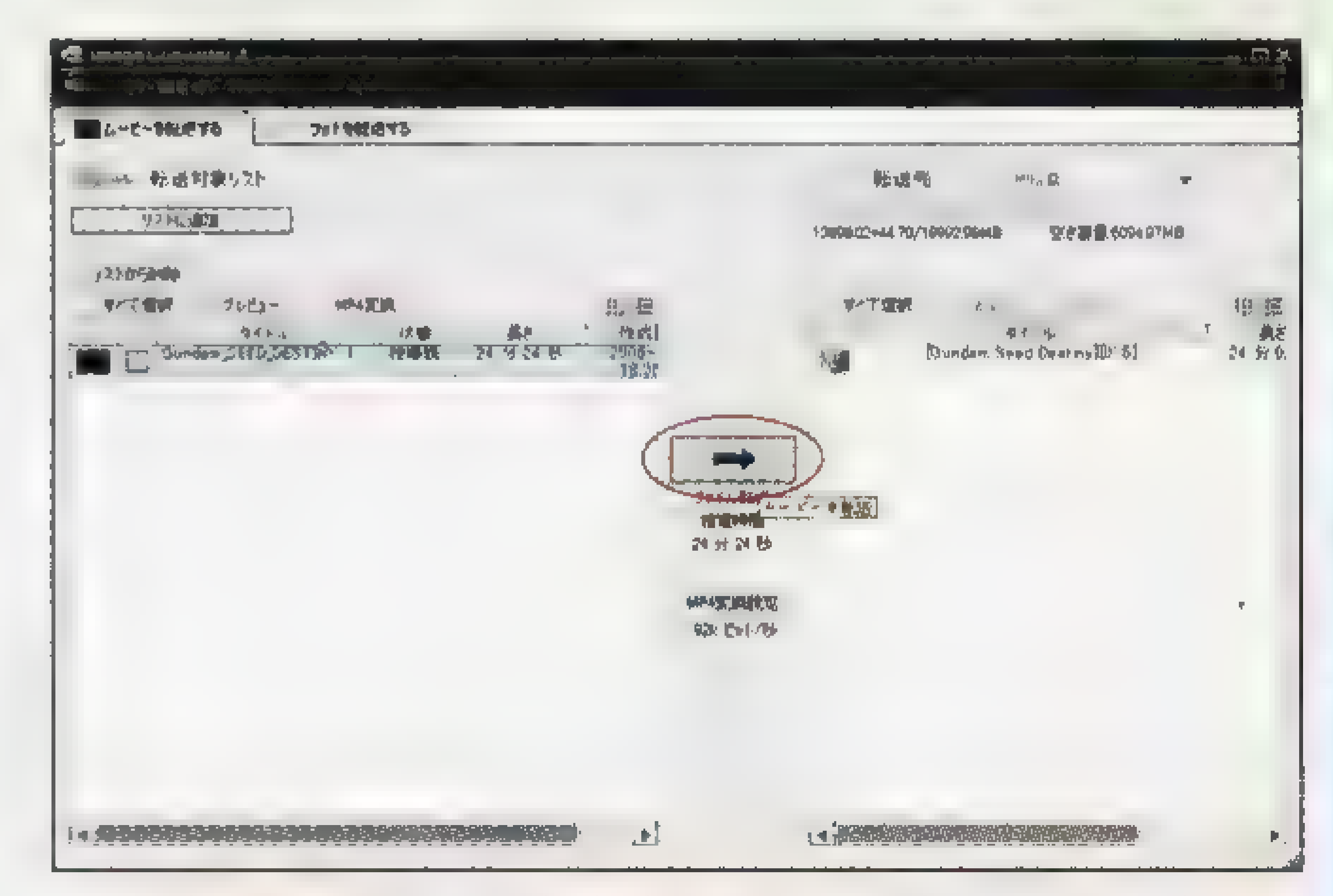
在转换影像文件的时候有时会出现将avi拖至软件空白栏里，下方的工作进度条会直接变成100%的情况，但是数据流却显示文件转换刚刚开始进行。这个其实是正常现象，大部分是由于avi文件本身就存在压缩上的问题决定的，并不影响实际效果。基本上将3C更新至V0.24以上的版本就能有效减少此情况的注意。



↑直接将AVI文件拖至上方的空白栏里即可，这里是进度条。

最后需要说明一点的就是，3C在完成了文件格式的转换，也就是进度条真正显示为100%完成的时候，实际还需要一段时间来缓冲释放文件到硬盘上，这段时间电脑速度会变慢不少，直到进度条和下方的“关于”条都变成灰色，全部工作才算大功告成。

最后的工作就是利用IC将MPEG4文件传输到PSP里去，这时PSP会自动生成一个存放影像的文件夹。当然，没有IC的话也可以自己动手以移动硬盘的方式访问PSP的盘符，但一样要建立名称合适的文件夹，详细步骤如下：先要在PSP的记忆棒内建立名为“MP_ROOT”的文件夹，接着在该文件夹内再建立一个名为“100MNV01”的子文件夹。这时就可以不通过IC而直接将影像文件传输到该子文件夹内了。


↑这个按钮除了可以转换视频文件之外，往PSP里传输文件也是要利用到它。

看完了全文，是不是各位已经基本明白了PSP的影像基础制作流程了呢？其实PSP的娱乐性能还要远远超出我们的想象，官方又宣布了移动电话功能插件将在年内发行（虽然未必会支持中国的移动电话网络），值得玩家去挖掘的东西还有很多很多，现阶段我们的目标就是——没有蛀牙……哦，我是说“随身影院”！

陈天宇	我爱PG，因为它使我了解到了游戏的博大精深，了解到了游戏是一种超凡脱俗的艺术。
读者资料	13岁，男，233000，兴趣：看《PG》、玩掌机、电脑

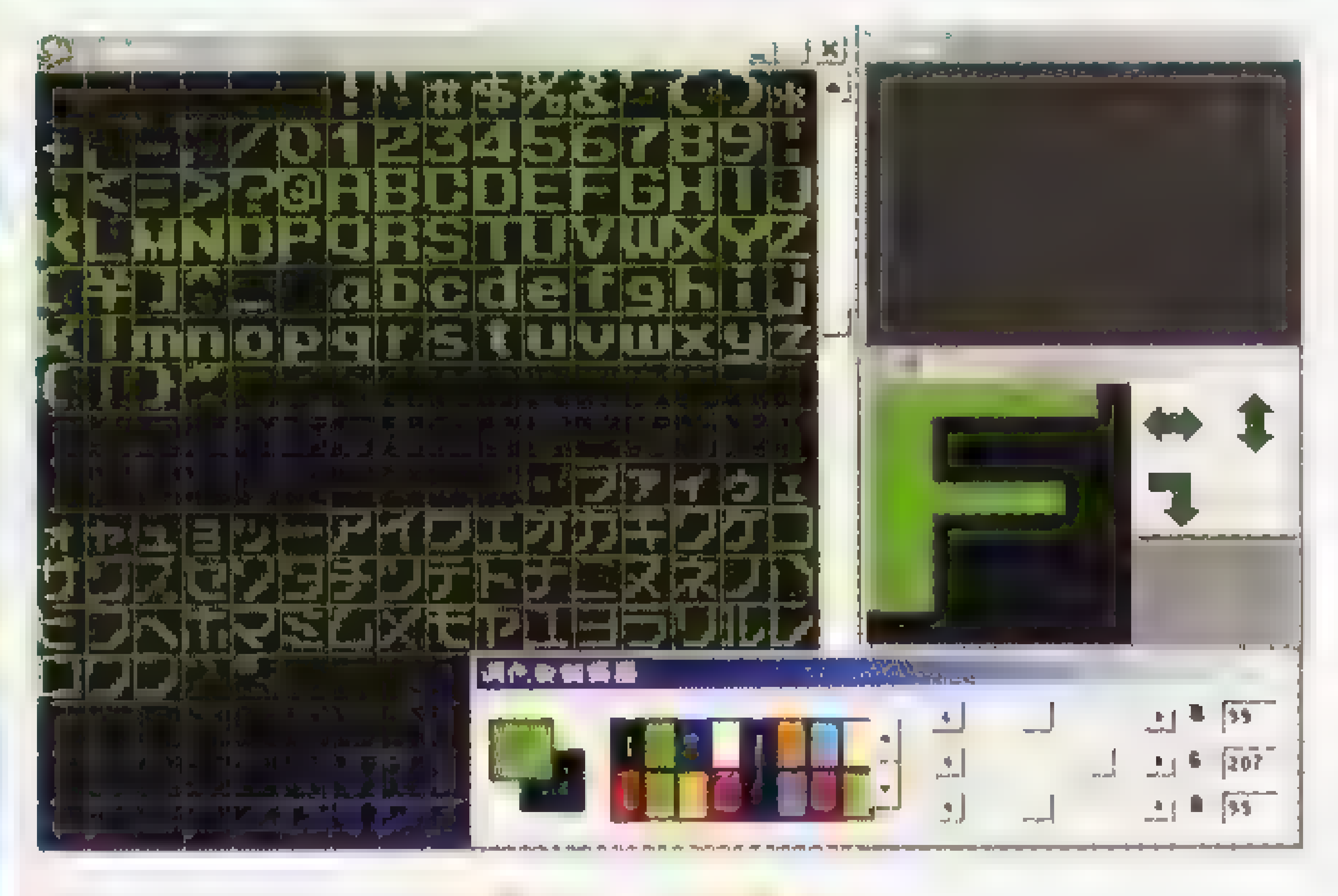
自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中

图像汉化相关编程

文/funlove 责编/雷人

本期我们将介绍GBA图像储存的具体格式，并学习自己动手编程生成字模。为什么必须要编程呢？这是由图像汉化的特殊性决定的。GBA图像汉化不像文本处理那样有简单的规律可循，不同的字模储存结构不同，字体不同，字体的颜色和修饰（如阴影）不同，调色板也不同……因此很难找到一个完全通用的字模制作程序，来满足一个特定游戏的要求。也正是这样，制作一套满足游戏个性的字模，将是对汉化编程的一个重大挑战。



↑图一　TLP界面。

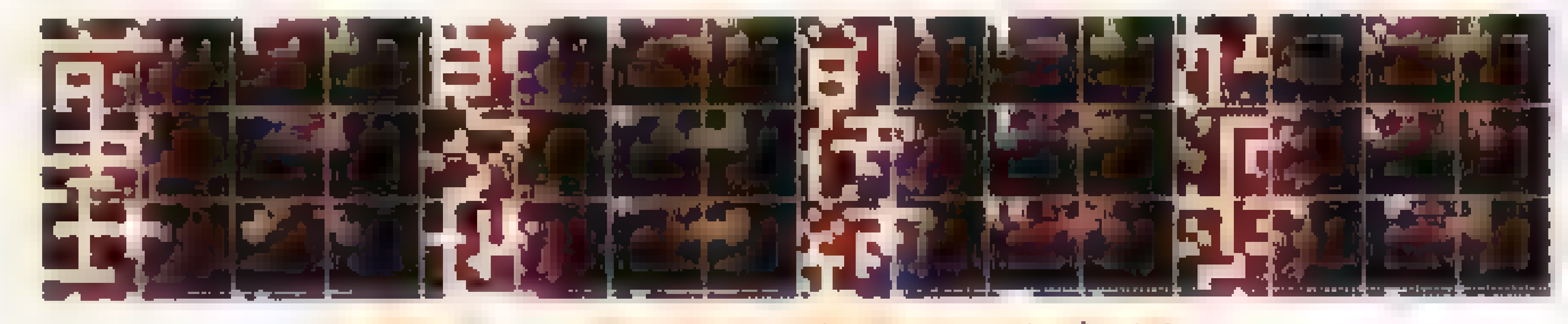
还记得上期文章中介绍的汉化工具TLP（Tile Layer Pro）吗？让我们简单地做个回顾。图一所示是TLP的界面，左边的ROM区显示了游戏ROM中的图形信息。在右下的调色板编辑器中，为了浏览方便可以自己定制调色板。右边的Tile编辑器和剪贴板是进行手动编辑的地方。在ROM区中，分成许多小的网格，每一个就代表一个Tile（字模）。在图一中，每个字符正好占据了一个Tile，在Tile编辑器中可以看到，这是一个8×8的点阵。

7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3
15	16	9	10	11	12	13	14	15	16	9	10	1
23	24	17	18	19	20	21	22	23	24	17	18	1
31	32	25	26	27	28	29	30	31	32	25	26	2
39	40	33	34	35	36	37	38	39	40	33	34	3
47	48	41	42	43	44	45	46	47	48	41	42	4
55	56	49	50	51	52	53	54	55	56	49	50	5
63	64	57	58	59	60	61	62	63	64	57	58	5

↑图二　Tile储存方式示意图。

在图二中，进一步给出了这8×8点阵的储存顺序示意。针对不同的图形储存方式，这个示意图具体的意义也有所不同。对于常见的16色方式，也就是用TLP能直接看到的图像，这里每个格子（像素）都用4位数据来储存，因此相邻两个数字标注的格子组成一个字节。如在图中1号像素保存在字节的高4位，2号像素保存在低4位。而如果图像是256色方式，那么相邻两个格子表示一个像素，占一个字节。

在具体的游戏中，可能会有一些问题需要注意。比如Tile起点的确定就不能忽视，要尽量避免两个字符处于同一个Tile中。另外，一个字符也许会位于连续的几个Tile中，为了在TLP中正常显示，也许需要重排ROM的字节顺序。具体在编程中，只要会用二进制方式读写文件，这些问题应当都比较简单。



↑图三　需要重排顺序的字模。

←图四　必须重排顺序才能正确显示的字模。

不过，由于TLP对256色图像无能为力，而且交给美工的最好是图像（如位图BMP）文件而不是要用TLP打开的BIN文件。所以，我们经常需要自己生成图像文件。在这里，就介绍一下最简单的BMP文件的格式。

BMP文件一般分为文件头、调色板和图像信息三个部分。其中文件头和图像信息是必需的，而某些BMP文件则没有调色板。

一个典型的BMP文件头如下：

42 4D 36 44 00 00 00 00 00 00 36 04 00 00 28 00 00 00 x0 x1 x2 x3 y0 y1 y2 y3 01 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 12 0B 00 00 12 0B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

张旭东	马上就要上初三下半学期了，看要与GBA和PG分开一段时间了，但是中考完后，我要狂玩游戏机，狂看PG。
读者资料	17岁，男，116033，辽宁大连甘井子区久胜行48号楼（大连门小区）2单元4楼1号，兴趣：玩游戏、看PG、看漫画

最前面两个字节是ASCII码的"BM"，标记文件类型。接下来是大小，如36 44，表示文件大小4436h＝17462个字节。地址0Ah～0Dh即36 04 00 00，指图像信息部分在文件中的偏移。如文件头从0x0000到0x0035，调色板从0x0036到0x0435，那么图像信息起始于0x0436，高字节在后，就是现在的36 04。地址0x12~0x15即x0 x1 x2 x3，存放图像宽度（像素数）。地址0x16~0x19即y0 y1 y2 y3，存放图像高度（像素数）。其中高位在后，如258表示为 02 01 00 00。地址0x1C的值乘以64表示调色板数目，如08表示256色，10表示16位色，24位色则用18表示。

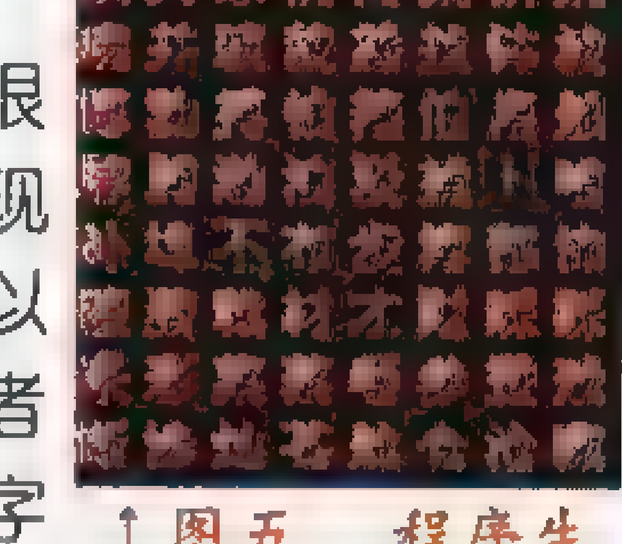
接下来的调色板区从0x0036开始，每三位表示一个颜色。顺序依次是B(Blue)，G(Green)，R(Red)。如RGB(128，64，0)应当存为00 40 80。16位色和24位色的图像不用调色板。调色板的数目与颜色数相等，如256色图形文件就有256个调色板。

在图像信息部分，对于256色的图像，每个字节存放一个像素信息，其值是指对应的调色板编号。计数从00开始，如00对应0x0036~0x0038的调色板，01对应0x0039~0x003B的调色板……对于24位色的图像，则需要用三个字节存放一个像素信息，不读取调色板，直接给出RGB值。在储存中，所采用的坐标系是以图像左下为原点，由左向右逐行扫描，即纵向是大循环，横向是小循环。16位色的图像比较特殊，用两个字节存放一个像素信息，这里就不详细介绍了，有兴趣的读者可以在MSDN（Visual Studio的帮助）中自行查找。

在编程制作字模中，一般都需要利用Windows系统的字体，这时基于控制台（Console）的编程方式就不再方便了。一般采用的方法是用可视化编程，以得到方便的系统接口。一种最简单易用的可视化编程工具就是Visual Basic（简称VB），我们也就以VB为例，具体说明编程的方法。在这里只介绍思路，具体的程序可以在附送光盘中找到。

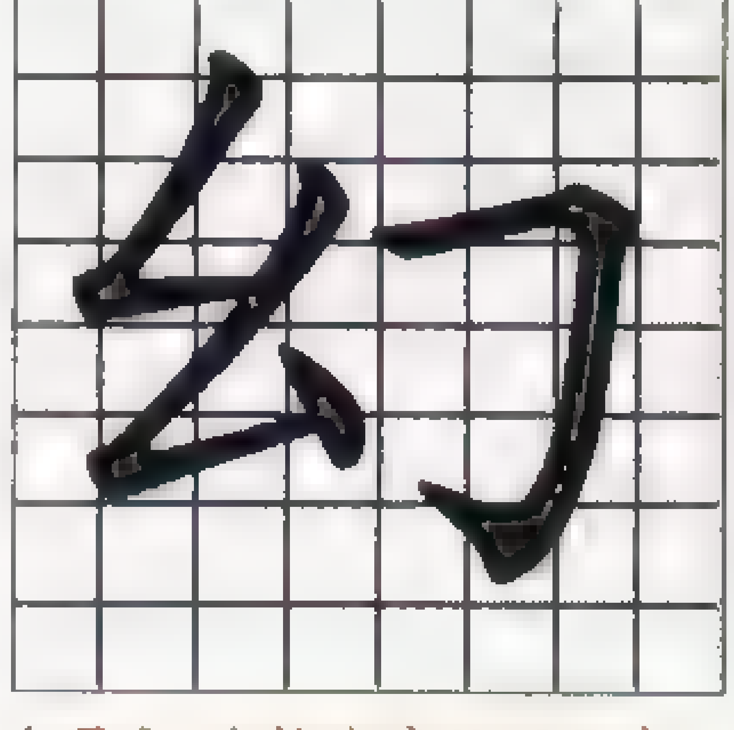
要和Windows字体联系起来，通用的方法是采用Picture控件，修改它的Font属性来更改字体，利用Print方法（虽然古老，但的确实用）来打印汉字。接着的一种方法是采用SavePicture方法来直接保存图像，但图像的颜色深度和调色板都不容易直接控制，也给以后的图像导入ROM增加了难度。同时，文字特效也需要另外的处理。另一种常见的思路是遍历图像每个点的Point属性，然后将图像信息存入二维数组中，这样很容易进行各种特效的处理，也可以自行输出到位图文件。

在附送的光盘中可以找到后一种思路的样例程序，可以将码表中的汉字转换为图片输出，程序用VB编写。由于每个图片的汉字数目确定，所以图像大小也确定，如果我们采用相同的调色板，那么文件头和调色板的信息就可以固定了，这就是程序需要的Sample.dat文件。这样，程序只要生成图像信息部分的数据，与前面的部分合并就可以得到位图文件。合并有很多做法，在这个程序中是调用DOS命令copy来合并文件。也可以采用其他的办法，比如FSO类库会更加保险，而预先用一个数组读入文件头信息也是一个不错的想法。

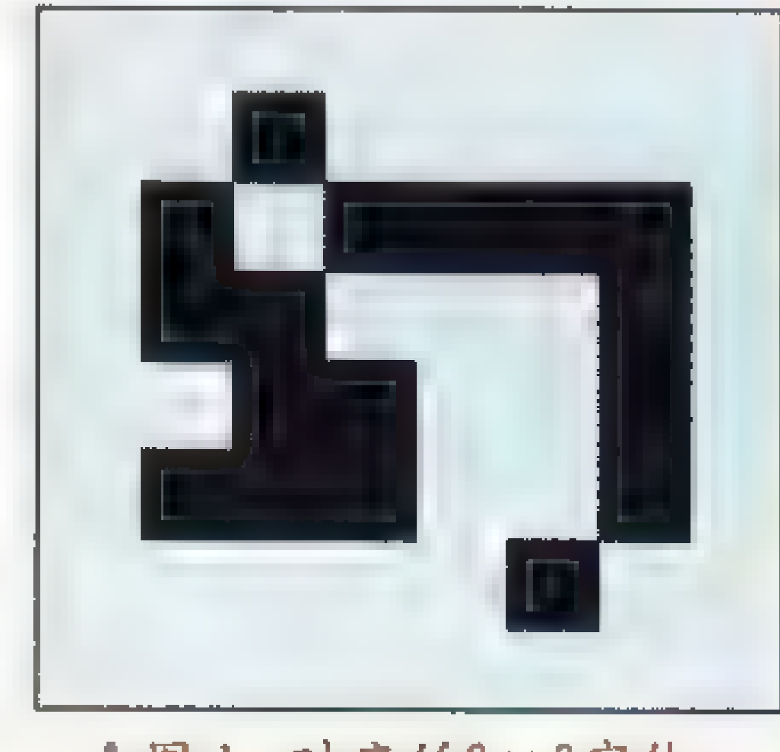


↑图五　程序生成的字模图片。

但用这样的方法有个很大的缺点就是完全依赖于现有的系统字体，而对于难以找到符合现有大小字体或者需要制作颜色深浅变化的字体的时候，就不能直接用Print和Point这样的方法了。一种想法是基于字符点阵密度的处理方法。比如在图六中，用网格将很大的"幻"字分成了许多小格子（图中是8×8）。进一步，可以统计每个格子里面的点密度，如果落在字上面的点密度很大，就可以在8×8字体中画上对应的点。与图六相对应的8×8字体点阵见图七。因为点阵很小，效果也不太理想。如果点阵更大一些，再加上颜色深浅判断，可以在游戏中得到非常好的效果（见图八）。



↑图六　分格密度处理示意。



↑图七　对应的8×8字体。

除了这种绘制字模的方法，还有其他一些方法可以供借鉴，如抽线法。但这些方法应用起来有很大的难度，只是在字体很不理想的情况下才去考虑。

如果说这世上存在邪恶的话
那就是人的心
爱德华　D　莫里森

↑图八　幻想传说片头效果。

—— funlove眼中的汉化名词 ——

可视化编程——是和字符模式的编程相对应的，也称为图形模式编程。

文件头——为了说明图像的相关信息，在图形文件的头部的一部分内容称为文件头。

陈韩	高三学生玩游戏，就如同鲸鱼浮上海面换气，虽然大部分时间都在水下，但换气是必不可少的。
读者资料	18岁，男，350013，福建福州公益路13号米兰花苑3号楼501室，兴趣：篮球、游戏、音乐



2005年PDA的冷饭饕餮之夜





数年前曾一度风靡全球的PC经典AVG大作——《神秘岛》系列(Myst)如今准备登陆PDA游戏市场分一杯羹。自从Cyan公司于1993年推出《神秘岛》之后，该系列便成就了游戏史上的一个传奇（全球为数不多的销量超过暗黑系列游戏的作品）。虽然神秘岛系列如今已显现出廉颇老矣的颓势，一些玩惯了《古墓丽影》、《生化危机》的玩家甚至可能会对这种元老级的以图片文字为主的PC AVG游戏嗤之以鼻，但它还是能激起不少游戏老鸟心中的那一丝难以割舍的怀旧之情。而厂商正是看到了这点剩余价值，重新将这盘冷饭精心包装后推向PDA市场。以前玩过神秘岛系列的朋友应该还对这款游戏的变态级难度记忆犹新，而这款重新演绎的PDA版《神秘岛》为了能够迎合更多的大众玩家，在难度上做了相应的调整，谜题难度降低了很多。PDA版《神秘岛》游戏的故事主线仍然围绕着PC版主角亚楚斯（Atrus）以及德尼（D'ni）文明的秘密展开,而贯穿故事的关键则是德尼人的神秘之书——传送之书(Descriptive Book）和连接之书(Linking Book),德尼人懂得利用某种由特殊工艺加工而成的纸、墨,书写出传送之书。当他们用自己特有的手法在书中描绘某个世界时,这本书就成了通向那个神秘世界的大门。完成传送之书后,著书者可以用某种神秘的机械力量激活它,然后借由连接之书进入书中所描写的那个世界（和机器猫的任意门有异曲同工之处)。目前神秘岛Ⅰ、Ⅱ PDA复刻版均已进入收尾阶段,《神秘岛Ⅰ》已经面市,容量较大,达到29MB,神秘岛Ⅱ–Riven也即将面市,两款游戏均提供了Pocket PC与Palm OS版本。

无独有偶，一个Pocket PC游戏开发小组近期放出了另一款PDA冷饭大作——《欧陆文明Ⅱ》（Europa UniversalisⅡ）的截图。《欧陆文明》系列是九十年代末很火的回合制战略游戏，当时在国内的战略PC游戏中也曾辉煌过一阵子。该游戏讲述了整个欧洲以及新大陆的战争，时间跨度从圣女贞德时代一直到拿破仑时代（1419–1820年），玩家在游戏中可以回顾并亲身经历这欧洲大陆最辉煌的四百多年历史。在这个游戏中玩家可以选择扮演各个时代的风云人物,通过外交、经济、战争和探索殖民地等方法来发展自己的国家,这些风云人物即有铁腕政策的一代帝王,也有叱咤半生的军队领导人和首相外交家。目前这款游戏仍然在开发之中,具体的上市日期和定价现在还没有消息。不过可以肯定的一点是,这款游戏支持最新的VGA（640×480像素）分辨率显示,在高分辨率下玩这种SLG游戏绝对是一种享受。



梁颂恩	今时今日，人类设计制造出来的娱乐硬件真是越来越多元化，特别是掌机游戏的进步！
读者资料	16，男，510300，广东省广州市海珠区赤岗西路322号402房，兴趣：上网、打篮球、发呆

蛇吞象，Pocket PC模拟NGC

最近在一位洋人兄台的个人主页里看到了一则用Pocket PC模拟NGC游戏的消息，所选机型为戴尔最新的Pocket PC——Axim X50v，由于这款机型搭载了英特尔的PDA版3D加速器（显卡），故此这位达人便决定在它的身上实现自己的PDA玩NGC之梦。经过一个多月的编写，这款Pocket PC版NGC模拟器终于出炉了，不过模拟效果比较差强人意，只有10 FPS，但作为一台小小的Pocket PC，能有这样的成绩也实属不易了。目前这位达人正在加紧修改模拟器中的BUG，估计正式版很快就可以面市了，但不幸的是这款模拟器仅支持搭载了英特尔的PDA版3D加速器的高端新机型。





手机游戏开发，就业新热点

随着国内手机普及量的猛增，手机游戏产业也在飞速发展，成为继短信之后的又一个消费热点。正是在这种大趋势下，手机游戏开发人才匮乏的问题也逐渐凸显了出来。笔者从某游戏学校获悉，目前他们的很多学员还没毕业就已经被一些手机游戏开发公司签下，而已经就业的学员则有近70%的人都在从事手机游戏的开发工作。可见这一新兴行业的火爆程度。而2005年，随着手机功能越来越强（年初法国的3GSM展会参展的最新机型大半都采用了主频100Mhz以上速率的处理芯片）和国内3G手机的兴起，手机游戏必将成为近几年游戏产业最大的增长点，而手机游戏的研发人才则必将成为炙手可热的香饽饽。

手机游戏的势头之猛与网络游戏相比，有过之而无不及，而随着各种移动上网、无线传输技术的日新月异，更使手机游戏行业步入黄金增长期。据统计，全球移动游戏业2002年创收4.364亿美元，2008年将上升至93.4亿美元。中国现有手机用户已经超过3亿，按照8%至10%高端手机用户比例计算的话，那么，我国市场将有3000万愿意使用高端产品和手机游戏服务的高级用户，一年就能形成15亿元的游戏产业。与此火爆的态势向背的是目前国内的手机游戏大多来自于国外，日、韩、欧美游戏几乎占据了中国手机游戏市场80%的游戏内容。游戏研发人才严重不足的状况直接制约了手机游戏的发展。

据业内人士介绍，一款手机游戏由三个人共同开发至少需要一个月时间才能完成，手机游戏策划开发都急需人才。由于手机游戏是新兴产业，如果要求每一位从业人员都具备相应的游戏开发技能是不现实的，国内手机游戏开发的从业人员大都没有受过专业化培训。实际上手机游戏开发相对来说门槛并不高，只要经过专业的手机游戏开发培训，就会使许多年轻人获得更多的就业机会。手机游戏开发人员大致分为以下几类：策划类，即系统设计策划、剧本内容策划；程序类，即程序、测试；美术类，即美术、动画、音乐。如果你近期正在为未来择业的方向而烦恼，那不妨考虑一下手机游戏开发这条路，作为掌机游戏忠实的簇拥，我们有责任将这个事业发扬光大！不过，如果你正在考虑选择这类专业的话，那选择学校一定要慎重，目前国内针对手机游戏人才培训的机构都还不是很成熟，一些相应的行业规范都还未形成。同时随着游戏行业的发展，越来越多的培训机构加入到手机游戏人才培养中，各家的游戏培训都宣称自己的权威性。提醒我们的读者在选择机构的时候应该看培训机构是否能顺应中国自己的手机游戏市场，最好选择全国性规模并且与游戏企业合作的专业培训机构。

本期PDA游戏 TOP5

REminiscence

游戏类型：EMU　　上市日期：2005年2月
官方网站：http://arisme.free.fr
适用机型：SmartPhone；Pocket PC

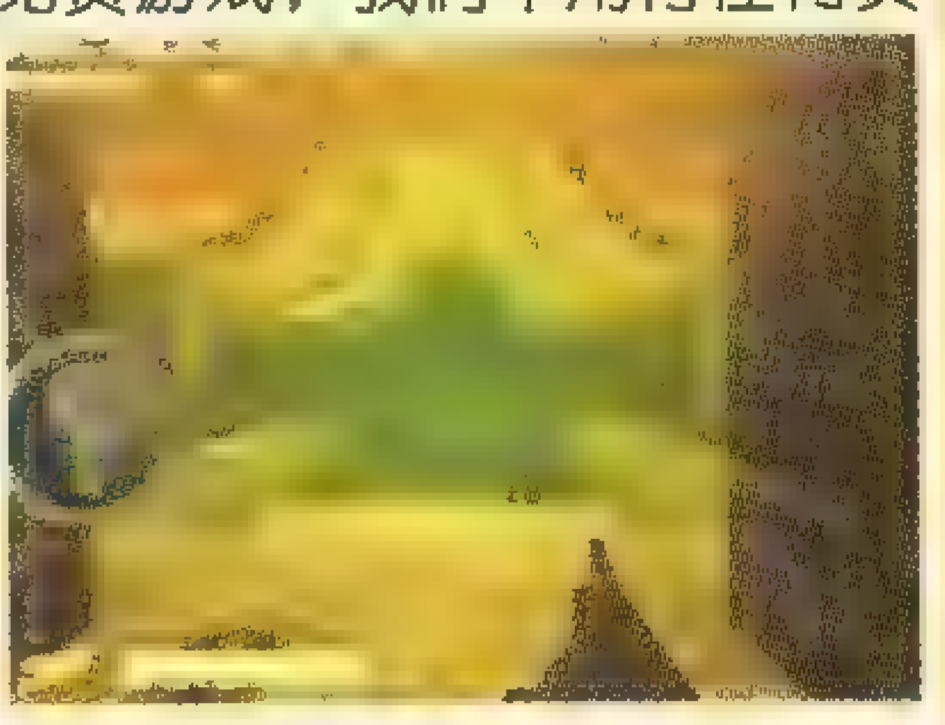
这款软件是一个对应SmartPhone、Pocket PC系统的DOS模拟器，当然开发者的本意并不是让大家在SmartPhone、Pocket PC上重温原始的DOS系统，它的主旨是让大家回忆当年那些经典的DOS游戏，模拟器本身的名字也很直观——REminiscence（怀旧）。这款模拟器的兼容性不错，可以支持大多数当年经典的DOS游戏，模拟器还提供了虚拟键盘定义功能，你可以在屏幕虚拟键盘上设定游戏所需的键盘按键，十分方便。



雷神之锤

游戏类型：FPS　　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.theteahouse.com.au
适用机型：Pocket PC

与其他PC冷饭游戏一样，Pocket PC版的《雷神之锤》也悄悄降临了。除了将原作中各种武器系统和地图全部完美保留外，开发者还加入了一些全新的元素，令这款Pocket PC版《雷神之锤》的可玩度大大提高。更令人高兴的是：这款游戏目前为免费游戏，我们不用付任何费用便可重温昔日旧梦。一如既往的重度暴力血腥画面，一如既往的杀戮快感，建议未成年玩家最好退避三舍。



Capoeira Fighter II

游戏类型：FTG　　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.twelvegames.com
适用机型：Pocket PC；诺基亚S60

2005年最值得期待的Pocket PC 3D版格斗游戏，前期的《掌机迷》我们曾介绍过这款游戏的第一作，如今后继作品也紧随其后登场了。《Capoeira Fighter II》目前已放出了Beta测试版本，新游戏的登场角色由以前的8个增加为11个，游戏场景也新增了不少，同时各个角色的连续技与必杀技的数量也都有相应的增加。值得一提的是，这款游戏中的人物全部由即时3D绘制而成，这在Pocket PC与手机格斗游戏中非常难得。



Atomic Cannon 2.0

游戏类型：STG　　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.isotope244.com
适用机型：Pocket PC

一款《Atomic Cannon》系列的最新作品,这个游戏的规则和玩法都很简单,游戏中敌我双方分别操纵一辆坦克,利用各种武器设法在最少的回合数内将对方消灭掉。该游戏的玩法与《百战天虫》十分相似，敌我双方需要善加利用地形和风向方可出奇制胜。虽然游戏看似简单,但玩起来颇费脑汁,技术性很强。此外这个游戏还支持蓝牙无线对战,闲暇时可以与朋友同乐。



Madden NFL 2005

游戏类型：SPG　　上市日期：2005年1月
官方网站：http://www.gomdm.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS

橄榄球作为美国的国球不但是美国民众的最爱运动,而且还是各大游戏开发商每年一部的保留游戏。这款PDA版的《Madden NFL 2005》来自游戏界最具盛名的运动游戏厂商EA公司。该游戏的设定为2004-2005赛季,里面收录了这一赛季NFL联盟中所有真实的球队和队员。在游戏中玩家即可以选择这些现有的球队进行大循环赛事,也可以将各队自己最爱的球员聚集在一起组建一支完全属于你自己的全明星阵容。虽然国内的玩家对橄榄球还比较陌生,但稍加熟悉后相信大家很快就可以上手,终归它也算足球的一种。



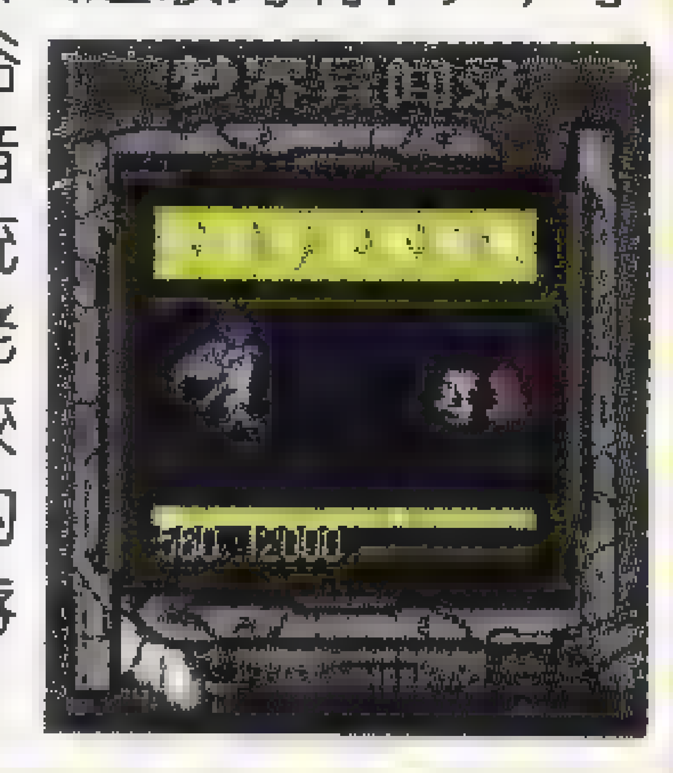
章乐	小城市就是惨，到现在PSP和NDS都没货，想饱眼福都不行，唉！
读者资料	17，男，246003，安徽省安庆市石化菱北生活区16栋37号，兴趣：游戏、足球

本期手机游戏 TOP5

梦界异闻录

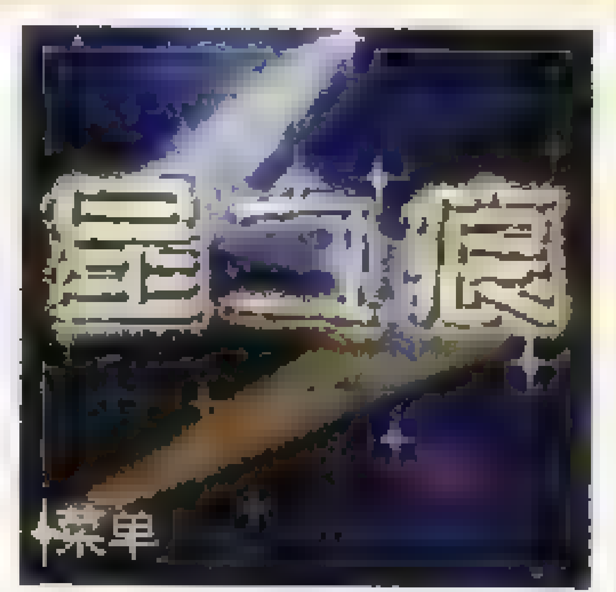
游戏类型：RPG　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.mig.com.cn
适用机型：诺基亚S40

《梦界异闻录》是掌中米格和网村公司联合推出的一款RPG游戏，此游戏讲述了一个年轻勇者在梦境中迷失，对抗魔王的故事。游戏中主角在梦中偶然邂逅了一位美丽的神秘少女，而这时梦魔突然出现抢走了女孩（超级玛莉？），于是主角踏上了英雄救美的俗路……这款游戏的画面与音效均属中上表现，属于传统RPG系游戏，故事虽比较老套但尚可一试，游戏中比较令人眼前一亮的设计是它的蓄气放大招，这一设计为游戏增色不少。



星之痕

游戏类型：A-RPG　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.netvillage.cn
适用机型：诺基亚S40



《星之痕》是一款由日本mobile内容发行商上海网村和新浪合作制作的A-RPG手机大作，讲述了一个在未来发生的故事。故事发生在遥远的未来，当时的人类掌握了用试管制造新人类的技术，试管人成为人类最忠实的朋友。玩家扮演一个太空站的守护者，采集并且看守着宇宙中最昂贵的能源体，晶矿。但太空中各种邪恶的生命却在窥视着这些能源，而你的任务就是与试管人一起捍卫能源消灭敌人。目前这款游戏已经开始收尾，游戏上线时，将同步推出地图，怪物详细资料等供玩家参考。

魔界传说

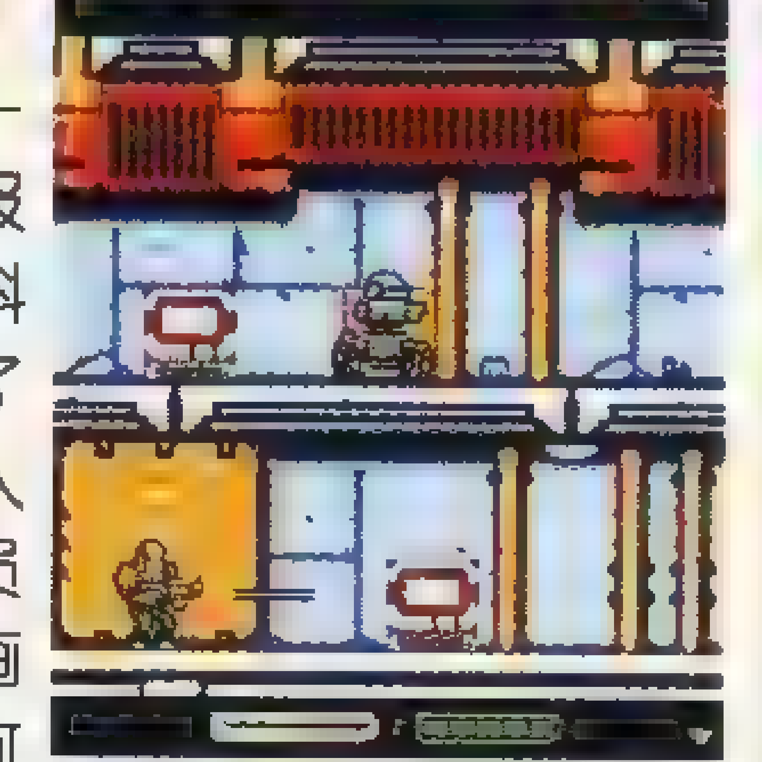
游戏类型：RPG　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.netvillage.cn
适用机型：诺基亚S60



本作也是一款由上海网村制作的手机RPG游戏，最近这个具有浓厚日系厂商背景的公司可谓相当活跃。这款《魔界传说》是上海网村首次从日本原汁原味引进的RPG经典人气作品，这个游戏讲述了一个奇幻世界的冒险故事，在游戏中玩家选择自己喜欢的职业进行游戏，同时配有3个小游戏专门为玩家练级用，每一关玩家都必须凑齐3块水晶才能进入下一个关卡。游戏一共由8关组成，每关都由不同的地图和妖怪组成，很有挑战性。

幻影特工

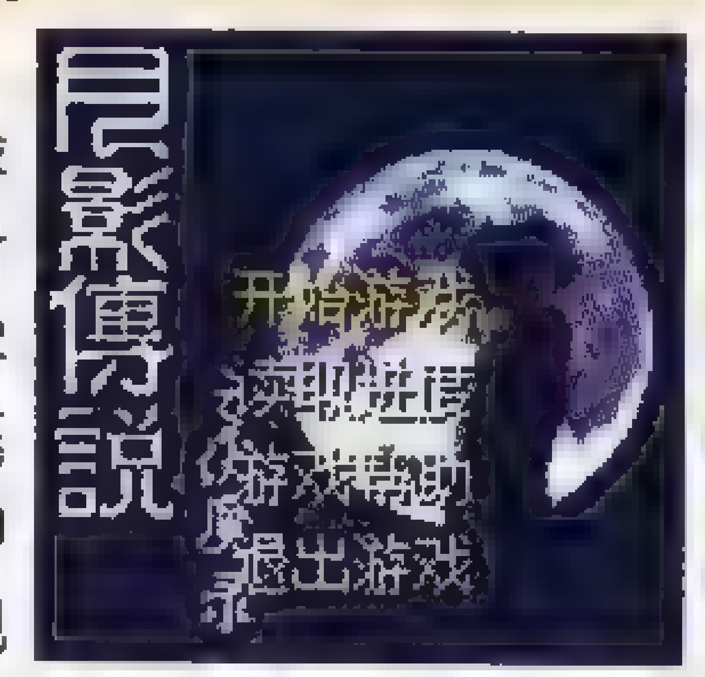
游戏类型：ACT　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.mig.com.cn
适用机型：诺基亚S60



《幻影特工》是一款类似合金装备的谍报ACT游戏，该游戏以科幻故事为背景，讲述了一个特工营救被外星人强行囚禁的宇航船船员的故事。这款游戏的画面不错，音乐效果也可圈可点，游戏手感也掌握的不错。虽然游戏属于动作游戏类别，但是游戏内容还是以解谜为主。为了打开通往下一关的大门，玩家必须开动脑筋收集钥匙，并且在敌人的阻击下生存下来。如果你是一个动作迷同时又喜欢解谜，那不妨试试这款《幻影特工》。

月影传说

游戏类型：RPG　上市日期：2005年2月
官方网站：http://mobile.kingsoft.com
适用机型：JAVA



如果你是一位PC游戏老鸟，那么相信你对《月影传说》这个名字一定不会陌生，想当年笔者就曾经为打出它的N种结局而奋战了半个月。现在由金山无线事业部研发手机JAVA版《月影传说》正式面市啦！《月影传说之伏魔录》是基于2000年金山软件公司发布的《月影传说》单机版ARPG游戏为背景而开发的月影系列手机游戏的第一集，以后将陆续推出后续版本。整个游戏中贯穿了5个任务，游戏场景丰富，角色众多，剧情设计曲折，故事情节跌宕起伏，扣人心弦，绝对是月影迷们不可错过的必玩之作。

王乃夫	现在看来，买PSP的人大多是奔着外形和画面的呀，真是悲哀。
读者资料	19，男，118000，辽宁省丹东市第二中学三年13班，兴趣：掌机、电脑、音乐、CGBER-SBOT

狂热节拍 for WS

机种：WS | 厂商:KCEJ | 发售日:1999年
类型：ETC | 容量：128M | 经典度:★★★★★

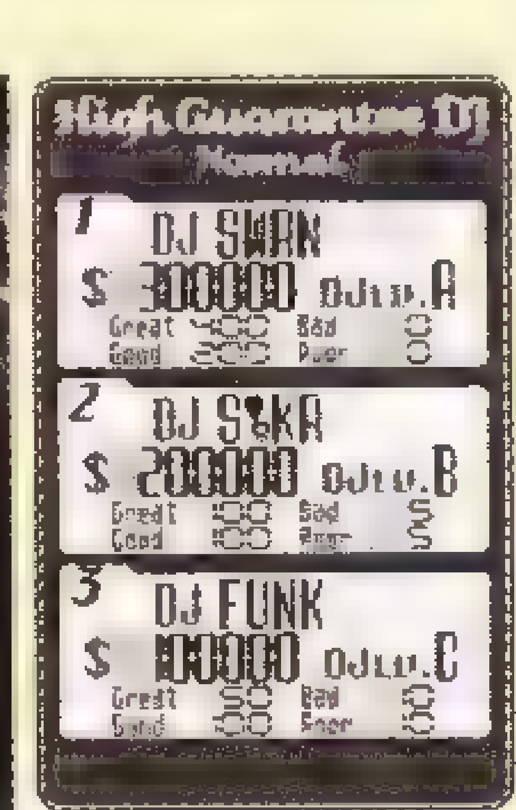
一句话评语：WS初期经典大作——就算你对这类游戏并不擅长也别错过，128M在2005年都是个值得考虑的容量

1999年3月9日，WS在B社与Koto紧锣密鼓的3年合作后终于出现了。她优秀的显示和音效（较GB而言）引起了众多厂商的注意。在差不多过了两个月后，一部令人惊愕不已的作品让当时已经被三台掌机弄得乱糟糟的日本掌机市场变得越发混乱了。这部作品就是KCEJ专门为WS移植的《狂热节拍 for WS》。

对很多狂热节拍系列的玩家来说，2月初的那部GBC作品已经让他们高兴过一次了。这次的WS版的消息刚刚在杂志上放出后即引起轰动。WS内置PCM音源效果之强乃众所周知，在128M的容量之下的效果令玩家大为期待。此气氛在当年3月的东京游戏展之后进一步升温，数以百计的玩家在会场体验到了那种掌机所不曾提供的音效：你可以在喧闹的背景之下听到游戏中Disco会场里的种种喧闹，而游戏中的人声也可加以分辨。上万人为此近乎忍耐了一个月。4月28日，本作正式发售。1万余本的初期销量在WS总销量不足100万台的创业初期可算是一个大数目了。

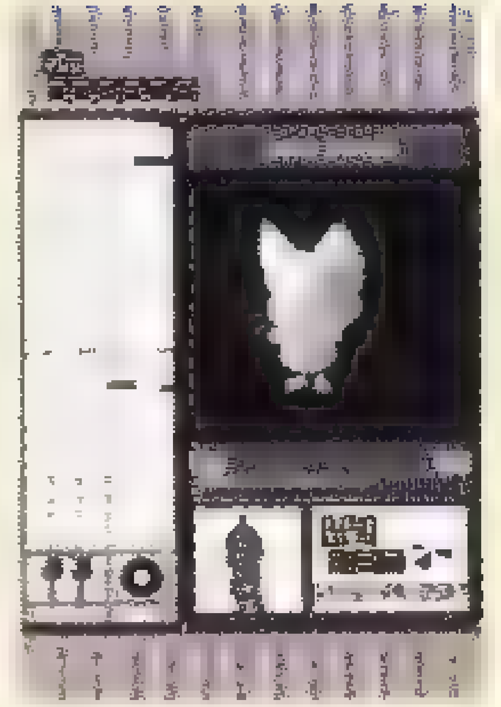
对广大玩家而言，16阶灰度的屏幕所能显示的画面的美丽程度（平心而论，黑白机的显示效果到这个程度应该算是极限了）；看似只能发出爆音实际上却忠实地还原了游戏音效约10%的单声道压电喇叭（毕竟喇叭只是单声道，要用它听出立体声来是极不现实的）；以及配用了高性能立体声耳机后所显示出的和PS版音效不相上下的音质使这部售价4800日元的作品可算物超所值。很多玩家在接触本作之后差不多都闭上了他们挑剔的嘴（笔者亦在此列），然后顶多抱怨一两句："为什么只有13首曲子……"。







说起来，本作的用曲问题也不算是最糟的，要提原创性的问题，狂热节拍3rd Mix的原创性比她更头疼。相当一批从99年初开始玩掌机上狂热节拍的玩家对此系列的早期作品并不甚了解，在这里提这个问题也没什么意义。如果有人有幸玩过了GB上那两作的话，这倒是个不错的机会，你可以在本作听听某些曲目原先应该是什么样子。笔者正巧也属于这一群的，此前接触过的狂热节拍仅限于Believe again（J－pop舞曲系）那几首歌，GB下类似Midi的那种表现形式使我只能记得起大概来。而在本作中一开始那首Funk系的Cat Song就让笔者甚为吃惊，且不说那黑人风格的演唱能听到歌词，就是DJ磨盘的操作就能从自己的手中更好地感受到。至于背景中可爱的猫叫声之类的效果音，曾经玩过这首曲子的人印象想必就更为深刻了。说来在本作的13首曲子中，这首还只是个小角色，此后那首灵歌风格的Find以其节拍偏慢曾让人不知拍错过多少次；本作收录的Believe again超混音版以其人声更令玩家在操作时会因为歌词的关系而分神；合金装备的主题曲也没有被K社忽略，这次本曲是以大节拍混音版出现的，在节奏更加激动人心之余正确抓住磨碟的时机变得愈加困难了；本作中最难的一曲莫过于那首重金属电子乐Attack the music，六星的难度使人在操作时感到的威压感比起DDR中被人广为流传的Paramonia亦不承多让。本作中的两首隐藏曲目DJ battle和All Songs for WonderSwan比起前11首正式曲目也有自己的特色：前者强调了DJ磨碟的爽快感，不过这种连击操作在WS上可能会造成一点困难，后者的难度平心而论不过尔尔，但是出于剪辑的关系本曲在中途及后半段的操作极易出现失误导致不能造成更多的连击。





为了方便操作，K社推出了狂热节拍专用操作键盘套装。就像我们在GBC上见到过类似的DDR专用套装一样，这是一种卡在按键上的简易设备。但是WS按键比起GB系的主机按键要更小些，卡上一个大不了多少的磨碟器究竟能对操作起多少促进作用实在令人怀疑。最好的例子出现在DJ battle中，在该套装之下完成的连击数和不装此套装所达成的连击数相比居然差别不是很大……这真是一大讽刺。

由于本作的推出，K社在WSC上的作品立刻变成了众人追捧的对象。而WS此后软件的发展方向，音效等也因本作的推出而改变了。在绝大多数玩家的意识中，WS游戏（包括此后的WSC游戏）变成了一类高素质（尤以音效为甚）产品。对B社而言，提高了门槛是好事，结果所导致的却是WS软件的稀少……这估计是B社和K社所始料未及的吧。

文/LinkTON 责编/小侃

廖一鸣	爱上你不是我的错，只因上帝创造了你——亲爱的掌机。
读者资料	16岁，男，535022，广西钦州小董中心卫生院，兴趣：看书，收藏，玩掌机



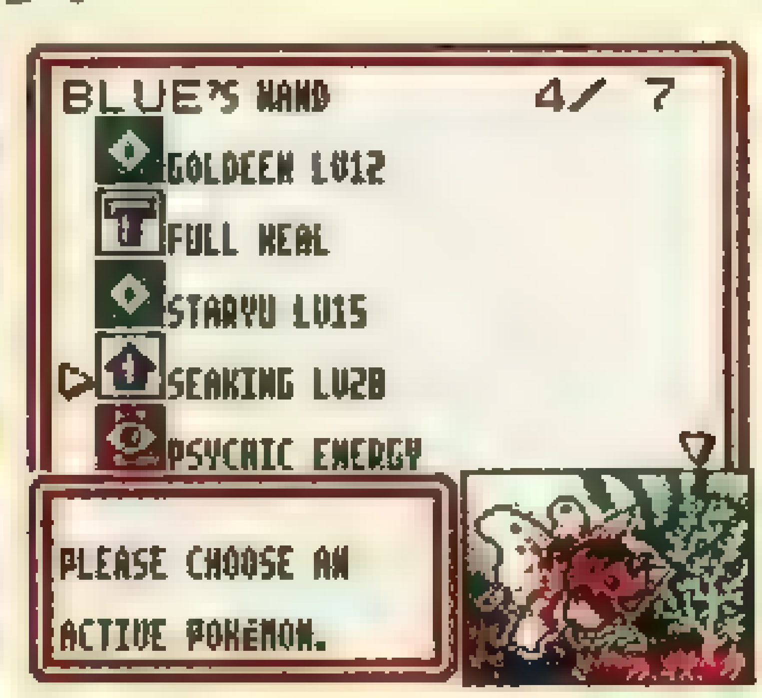
口袋妖怪卡片GB

机种：GBC	厂商：任天堂	发售日：1998年
类型：ETC	容量：8M	经典度：★★★☆☆

一句话评语：超可爱的口袋精灵们以卡片的姿态登场，口袋妖怪的原有乐趣仍然保留。

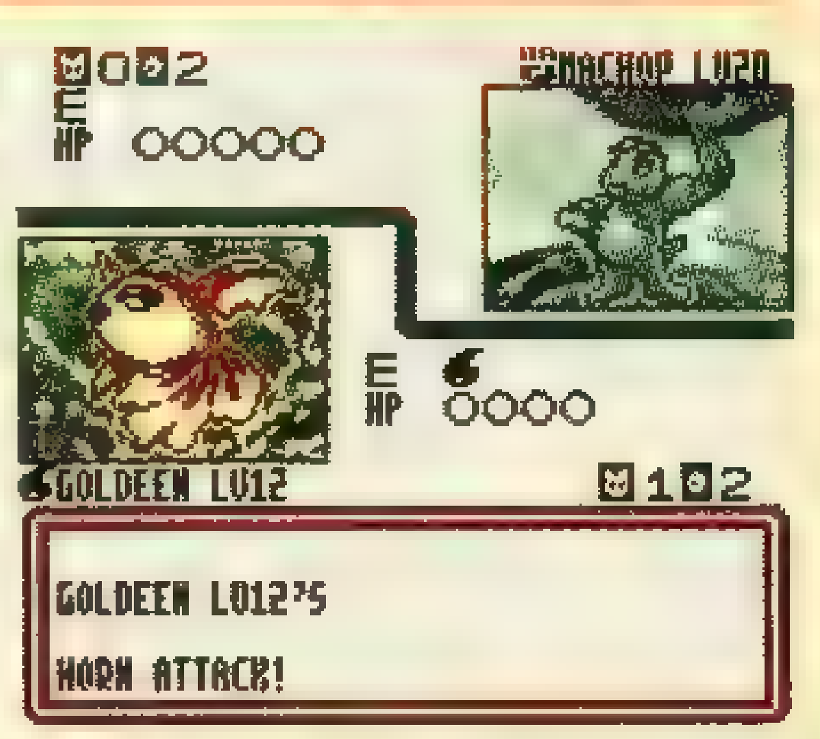
口袋妖怪的首发系列创造了460万份的销量，从那以后此游戏被玩家们称为“怪物软件”。经历了口袋妖怪“颜色”系列的洗礼之后，1500万的口袋迷们都在苦苦等待着《口袋妖怪金银》的出现，而此时登场的口袋妖怪最新作品则是以卡片形式出现的——《口袋妖怪卡片GB》。游戏的类型变成了一款卡片对战的桌面游戏，主角要在神秘的海洋岛上收集口袋卡片，同时还可以和口袋RPG一样的进行战斗、交换以及养成等等……游戏中登场的卡片有200多种，每张卡片上都是口袋迷们所相当熟悉的精灵。而且最让口袋迷们兴奋的就是每张卡上对于精灵的介绍相当详细，从外形到技能完全收录在内，如果玩家们要是将每个卡片上关于妖怪的介绍全部了解后，那么在玩以后的口袋妖怪作品就可以达到对精灵能力了如指掌的地步。

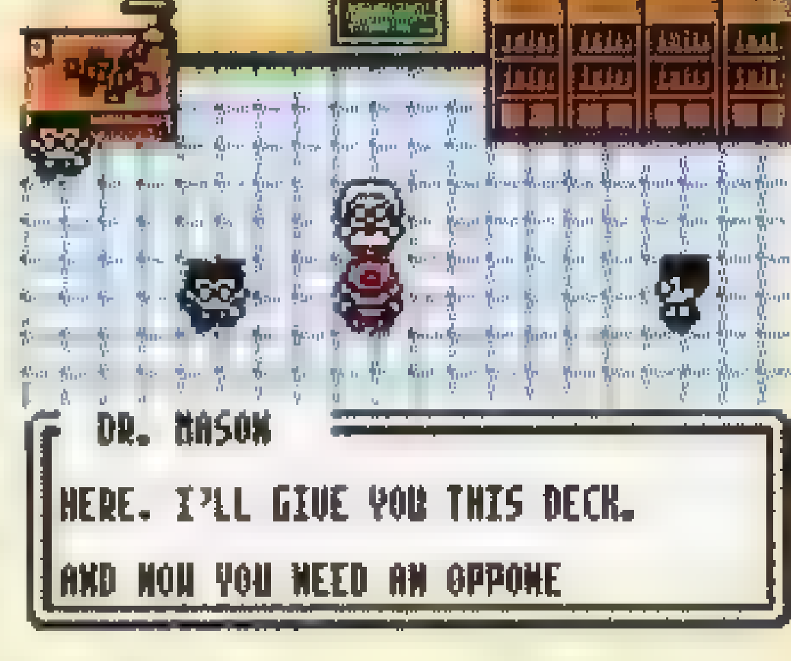




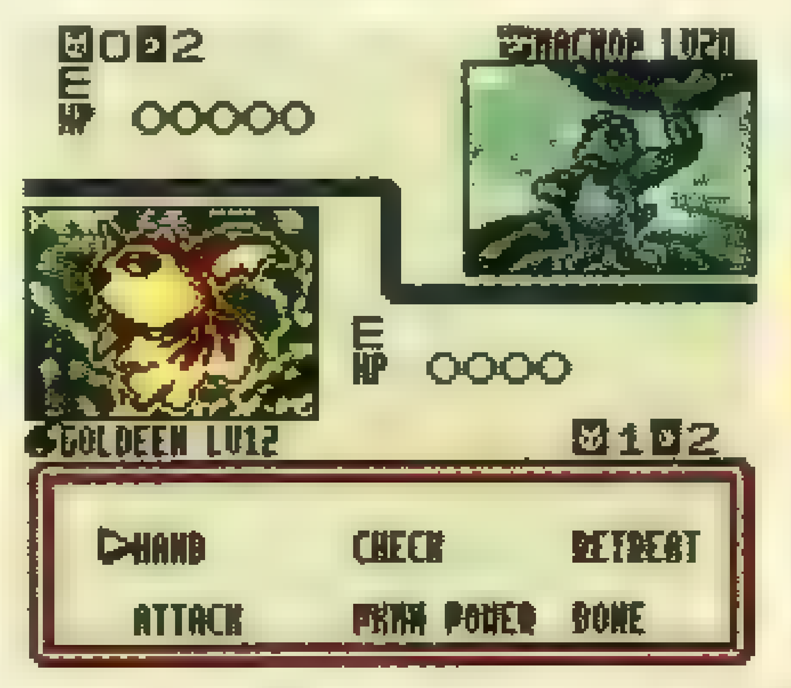
这款游戏的目的与口袋RPG是一样的。玩家们要做的就是将《口袋妖怪卡片GB》版中新增加的神秘精灵卡片收集到自己手中(当然时间充足的话目标就是全卡片收集）。游戏开始后玩家会在博士的研究所了解到整个游戏的目的以及对战要领，同时会获得6套精灵卡片。不过在正式进行游戏之前，玩家们要进行一番比较“漫长”的教学模式。没有玩过的玩家们可不要错过这个模式，这对游戏的上手是非常有帮助的说！既然玩家们的目的是收集卡片，那么自己所持有的卡片精灵能力就要不断的进行提升才可以。在游戏中玩家们会遇到很多持有卡片的“卡片精灵教练”，只要玩家与它们战斗胜利后就可以得到他们手中的卡片，同时还可以得到增加主卡片能力的附属卡，有了它就等于你卡片精灵的等级提升了。

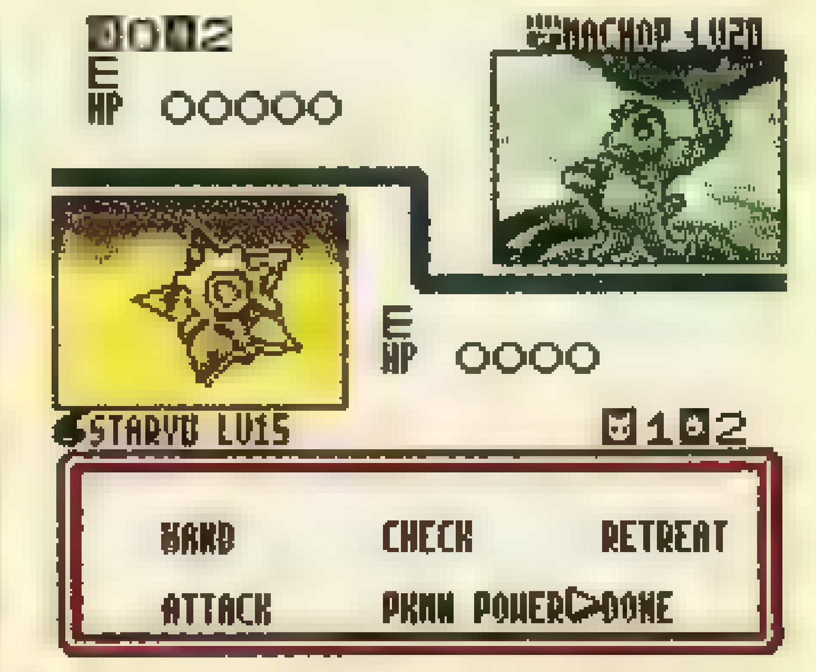
游戏的主体部分是收集精灵卡片，那么主体部分的精髓则是不差于口袋RPG的对战部分。遇到教练开始战斗后，系统会抛出皮卡秋硬币来判断先手和后手，随后就会正式进入战斗。游戏中共有4种功能不同的卡片分别是对战卡、精灵卡、进化卡和训练员卡。在每局开始的时候双方要从60张卡片中抽取7张卡片，如果玩家手中没有拿到精灵卡的话那么双方就要重新抽取。抽到精灵卡后，会再抽取6张作为奖励卡，每次精灵的攻击都要用到对战卡，通过特殊的对战卡还可以让精灵使出一些特殊技能，如麻痹，中毒等等……当玩家得到进化卡后，就可以在战斗中让精灵进化获得更强的招式，同时进化后精灵所有的异常状态将全部回复，但是一回合内是不能够将精灵进化2次的。在游戏中精灵同样可以进行回复、替换和逃跑，不过这些都是根据精灵卡中该精灵的数值来决定的。





至于游戏胜利的条件共有3种，分别是：1.得到全部6张奖品卡；2.对手手中没有精灵卡存在；3.对手无牌可取。如果对战失败玩家也不必担心。玩家并不会损失自己的精灵卡，并且还可以重新挑战，这样大家就可以放心的去进行游戏了。此外《口袋妖怪卡片GB》还对应红外对战以及专用袖珍打印机。通过GBC上的红外端口，玩家们可以很容易地得到强力精灵卡，两台机器靠近后只需要按一个按键就可以让玩家们的卡片增加，对于周围都是GB玩家的朋友们来说应该算得上是一件值得高兴的事吧？此外如果玩家购买到专用的袖珍打印机的话，就可以将卡片中的怪兽图片打印出来，欣赏的同时还可以做成贴纸和相册。





只要会玩口袋妖怪就可以轻松上手这款《口袋妖怪卡片GB》，集合了口袋RPG优点所制作出来的卡片GAME更是口袋迷们与卡片迷所不可错过的佳作。

文/BLUE KYO 责编/小侃

荐铭	真希望2005年能迎来小神游NDS，那才是真正让众多玩家受益的事情。
读者资料	19岁，男，201712，上海青浦区大盈镇友爱村1队235号，兴趣：玩GBASP、听音乐、看PG

蝙蝠侠归来

机种：GG	厂商:SEGA	发售日:1992年
类型：ACT	容量：1MB	经典度:★★★★☆

一句话评语：GG上的蝙蝠侠系列作品，根据这款游戏可以看出日本厂商游戏制作的水平领先了欧美厂商很多。

《蝙蝠侠归来》是SEGA公司1992年制作的游戏作品。游戏是根据1992年的同名电影所改编，游戏讲述了很多年前一个婴儿被父母遗弃。他被下水道内的企鹅抚养长大，成为“企鹅人”。哥汉市的富商麦克斯被企鹅人抓住后达成了互相合作的协议，同时麦克斯的助手莎莲娜由于发觉麦克斯的计划而被逼自杀，在一群猫的魔力之下，莎莲娜死而复生成为猫女并且与企鹅人一同对付蝙蝠侠。

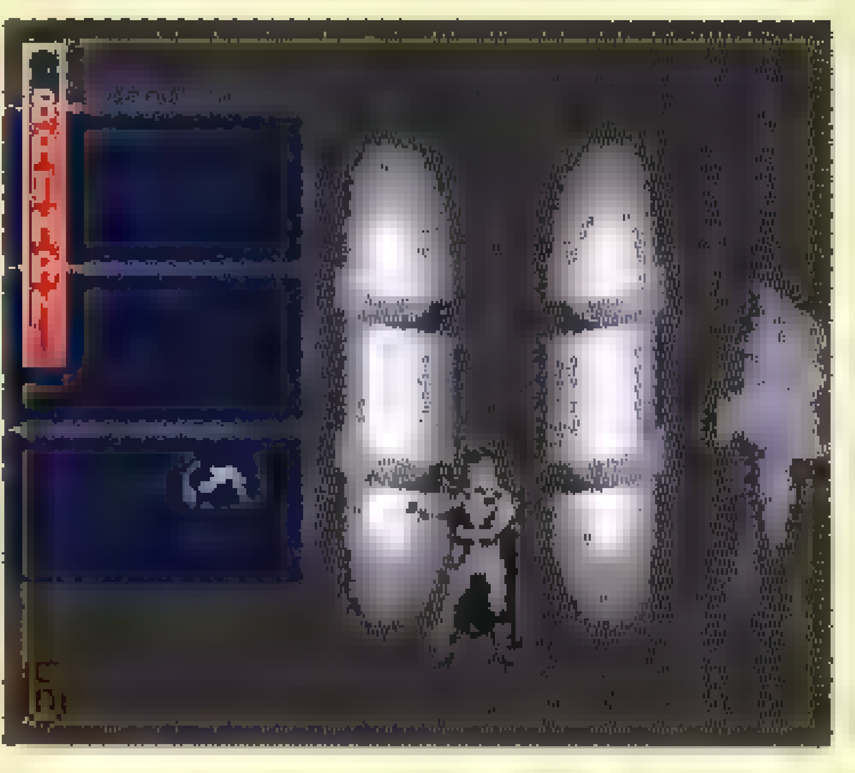


进入游戏后玩家们就会看到莎莲娜被逼自杀的过场动画，蝙蝠侠目睹这一事件的发生后，开始追击企鹅人。游戏的攻击武器就是蝙蝠侠的经典道具蝙蝠镖，按B键后蝙蝠侠会不断地投出蝙蝠镖攻击敌人。按下开始键就会出现蝙蝠镖的攻击方式选择，一共分为三种，第一种距离最远但是攻击力最弱，第二种蝙蝠镖则是攻守平衡，最后一种距离最近但是力量却是最大的。在攻击力的选择栏下面还有一个选项，那就是游戏中的必杀攻击。在游戏的进行中玩家会遇到一些蝙蝠的标志，它的作用就是随机出现一个蝙蝠侠的道具，当出现一个大蝙蝠侠标志后，吃掉就可以增加一个可用必杀技。遇到BOSS或者是生命值低下的时候按下开始键选择最下面的蝙蝠车就可以使用必杀了，必杀使出后会看到一段蝙蝠车放出地雷的动画，随后就是华丽的全屏攻击。



此外游戏中还可以使用蝙蝠绳索在关卡中自由地穿梭，配合方向键按A键两次就可以使用蝙蝠绳索，不过蝙蝠绳索还是有一些“不太完美”。按上使出的蝙蝠绳索是不能够左右移动的，只能用来获得跳起后不能取得的道具，而且在使用蝙蝠绳索“逛街”的时候是不能够发动攻击的，碰到敌人就会受到攻击而停止（限制了“逛街”时的自由度）。游戏中会有很多固定的地方需要用蝙蝠绳索通过。

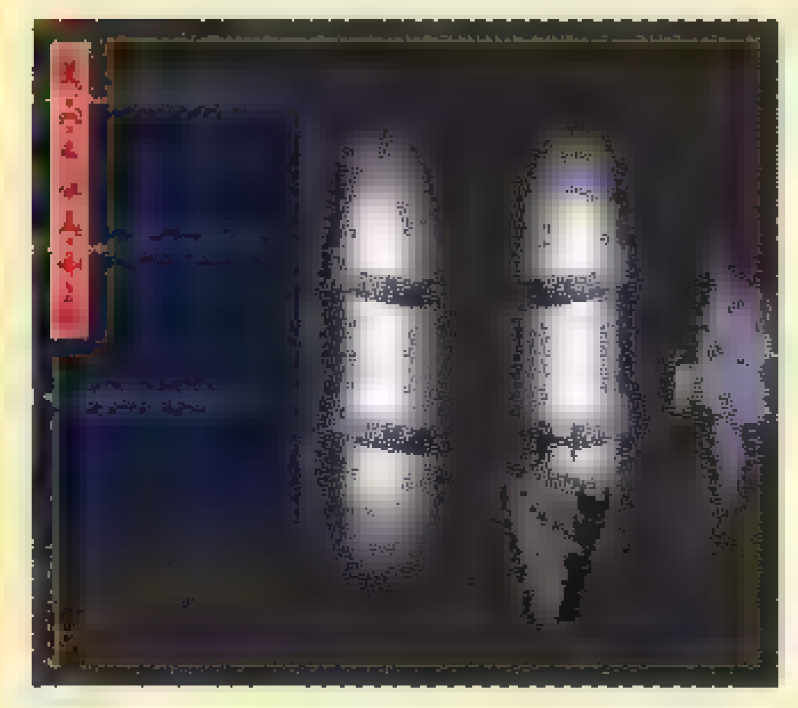


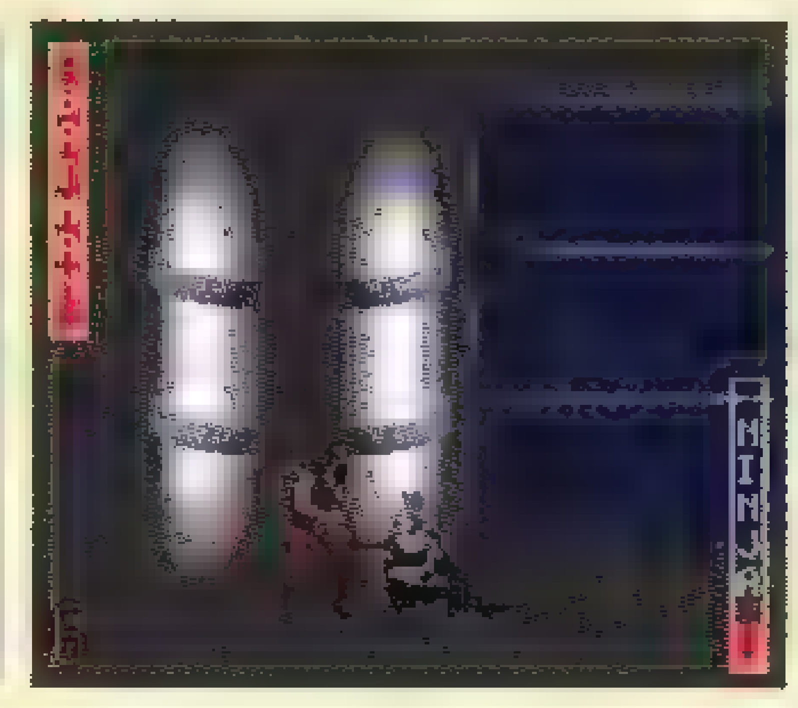


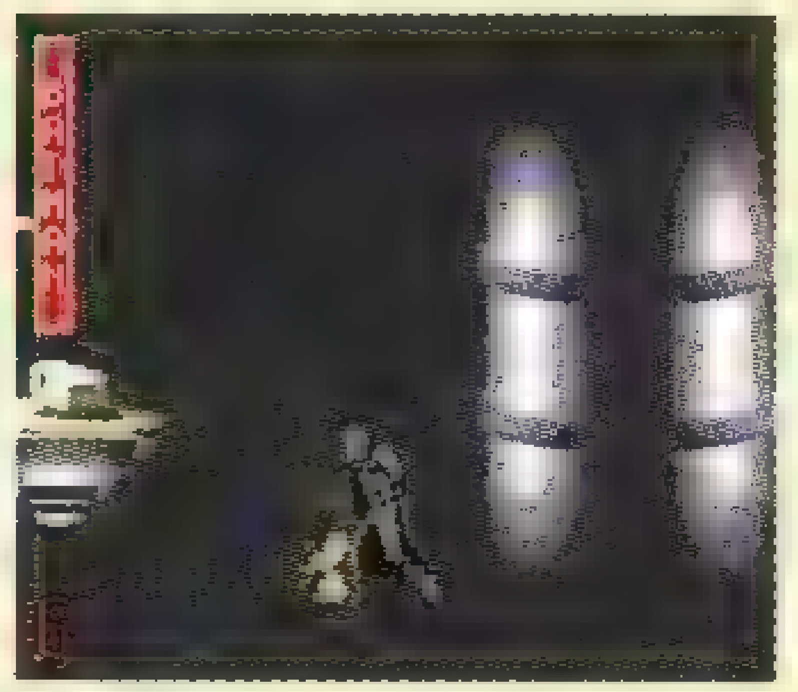
游戏的场景和电影中很像（给我印象最深的就是第二关快到BOSS战时的下雪场景），从哥汉市一直到下水道蝙蝠侠要不断地消灭“企鹅人”的手下。同时游戏还采用的是关卡选择制，在每段剧情过后都会出现两个关卡供玩家们选择，进行到关卡的最后都会出现一个“BOSS”拦在蝙蝠侠的面前，这些BOSS中比较强的就是猫女和最终BOSS企鹅人。

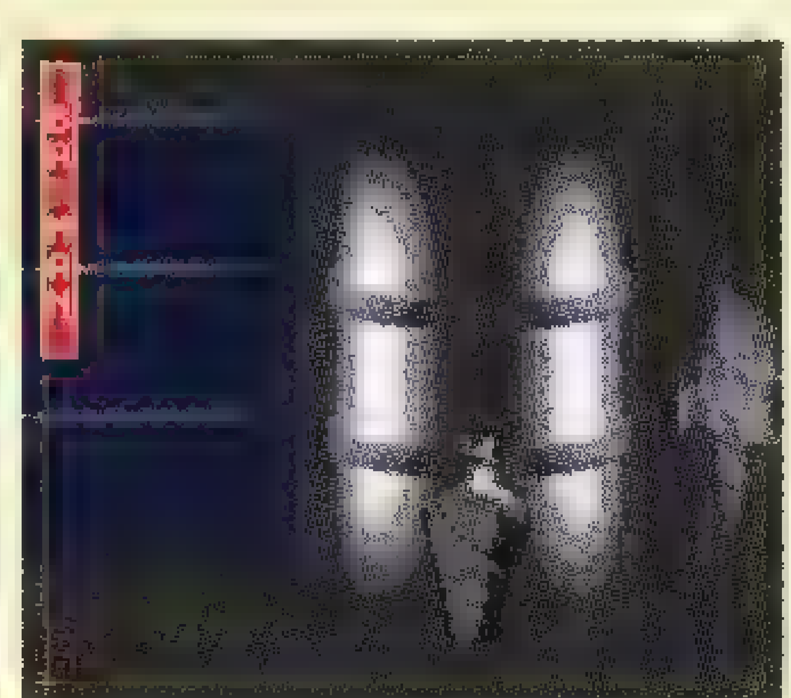
这款作品是早期的SEGA作品，但是却要比ACCLAIM公司95年出品的作品《永远的蝙蝠侠》好上许多。SEGA将电影中的场景与蝙蝠侠使用蝙蝠绳索的那种自由感带入到游戏中，让玩家们能够在掌机上体验到好玩的蝙蝠侠作品。游戏的结尾蝙蝠侠与猫女一起消灭了罪恶的根源企鹅人，而大富豪麦克斯也被高压电烧成了焦炭。企鹅人的尸体被企鹅们送入了水底，在一座高楼上猫女看着蝙蝠侠远去……

文/BLUE KYO 责编/小侃

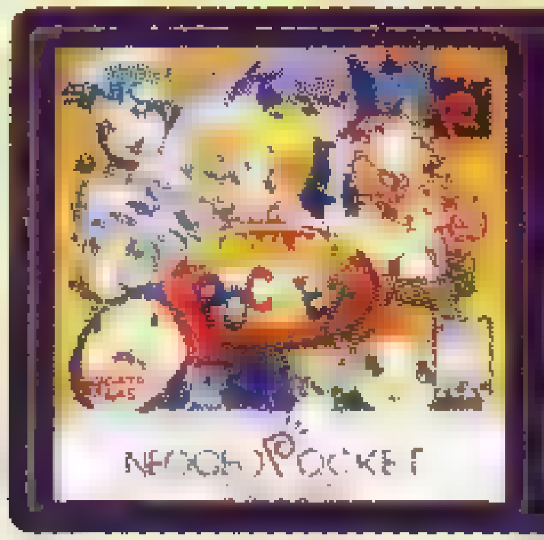








高超	一台DS等于一年早饭钱加上压岁钱加上买衣服的钱；而一台PSP等于两年早饭钱加上两年压岁钱加上两年买衣服的钱。
读者资料	16岁，男，652100，云南宜良县宜良一中高181班，兴趣：掌机、PSOBB



口袋魔法彩球

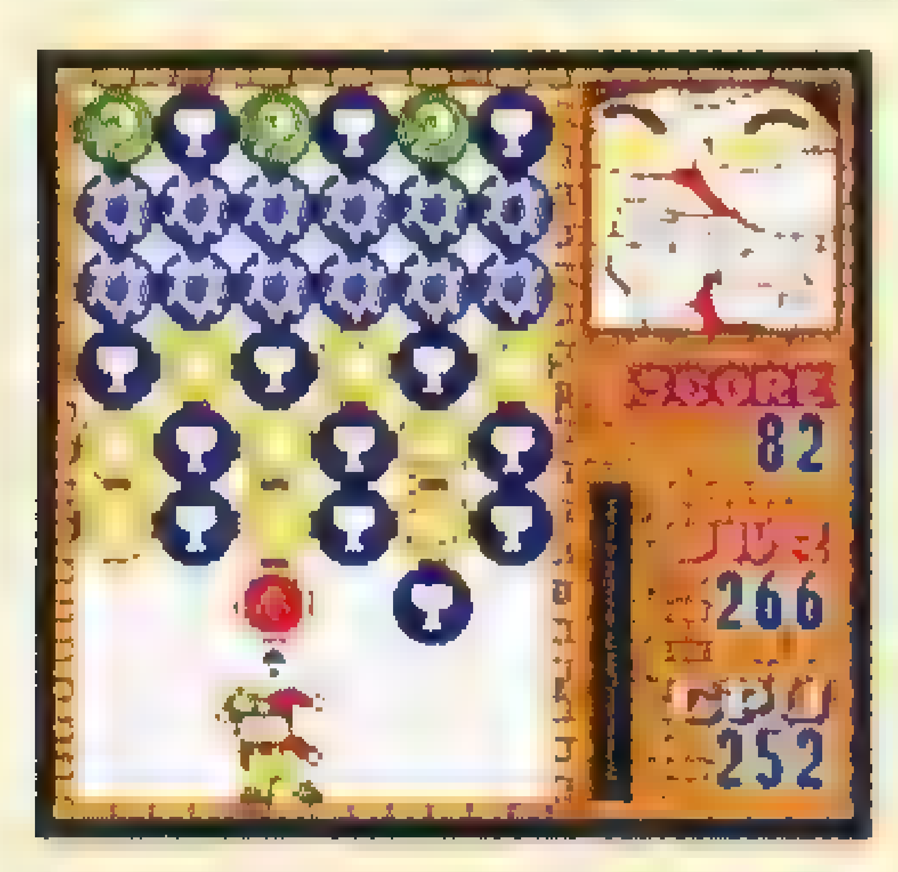
机种：NGPC	厂商:DATA EAST	发售日:1999年
类型：PUZ	容量：8M	经典度：★★★☆☆

一句话评语：MVS机版的移植作品，游戏的风格轻松幽默，是不可多得的休闲佳作。



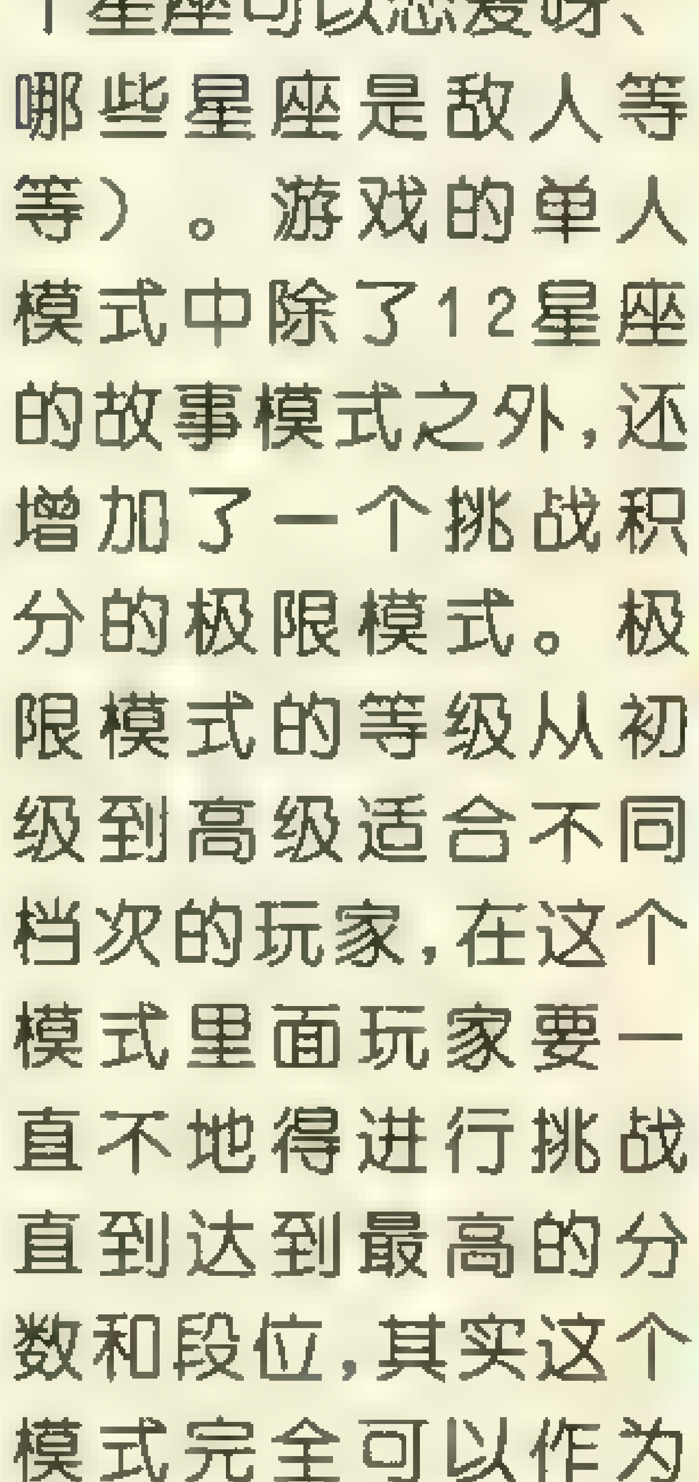
机台上好玩有趣的魔法彩球也在NGPC上登场了，游戏由老牌厂商DATA EAST制作。游戏中玩家们要使用12星座中的任意一名角色靠彩球对战去打败邪恶的星座魔女，拯救混乱的星座秩序（雪人：汗！！用彩球也可以击败魔女？难道是比不过而气死的？）。游戏移植自街机版的三代，同时也将街机版中主人公们的故事模式移植其中。游戏的内容简单有趣并且非常容易上手，好玩的程度并不差于泡泡龙系列。

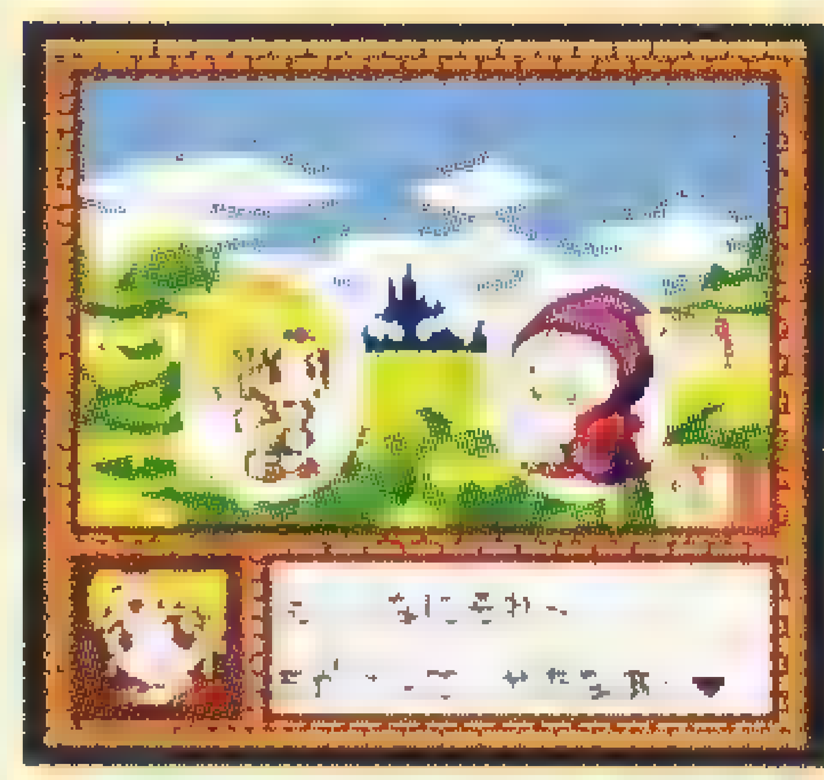
游戏的规则很简单，玩家要控制屏幕下方的小丑按键将彩球拉下来，在放到相同颜色的彩球上即可，一次只能够拉下相同颜色的彩球同时不限制数量。游戏和泡泡龙等同类游戏一样，三个球即可消去，如果玩家一次性的消除多个彩球就可以获得极高的分数奖励。此外在游戏的进行中，还会出现一些和彩球颜色相同的图案标志，当三个或者更多的同样颜色彩球放上去的话就会出现“特殊连锁”，屏幕内所有与该图案颜色相同的彩球将全部被消去，分数上升的同时爽快感也达到最高。

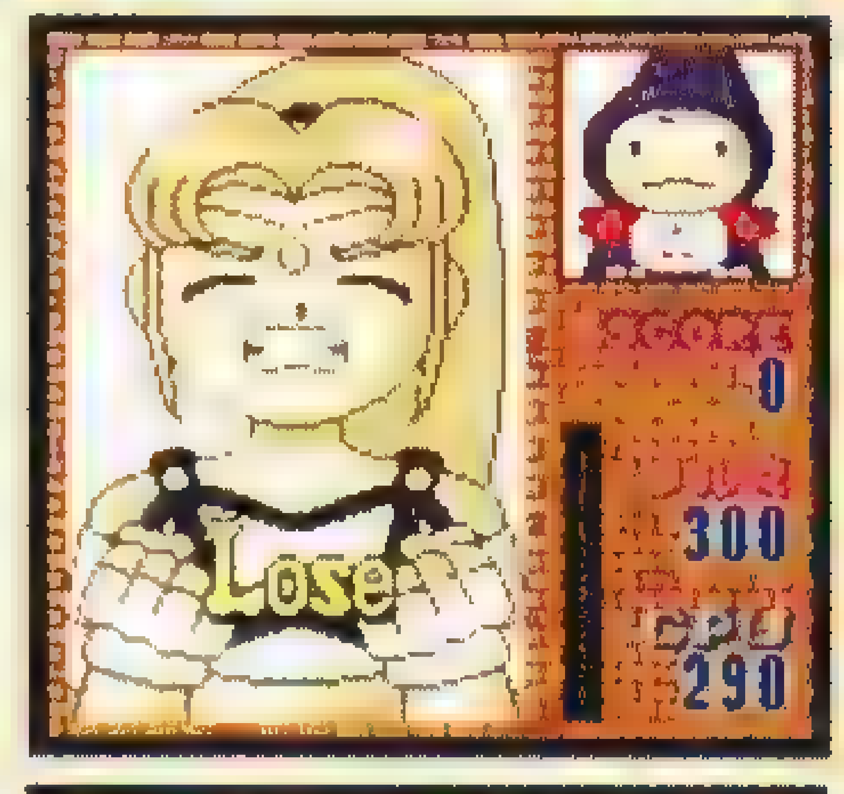


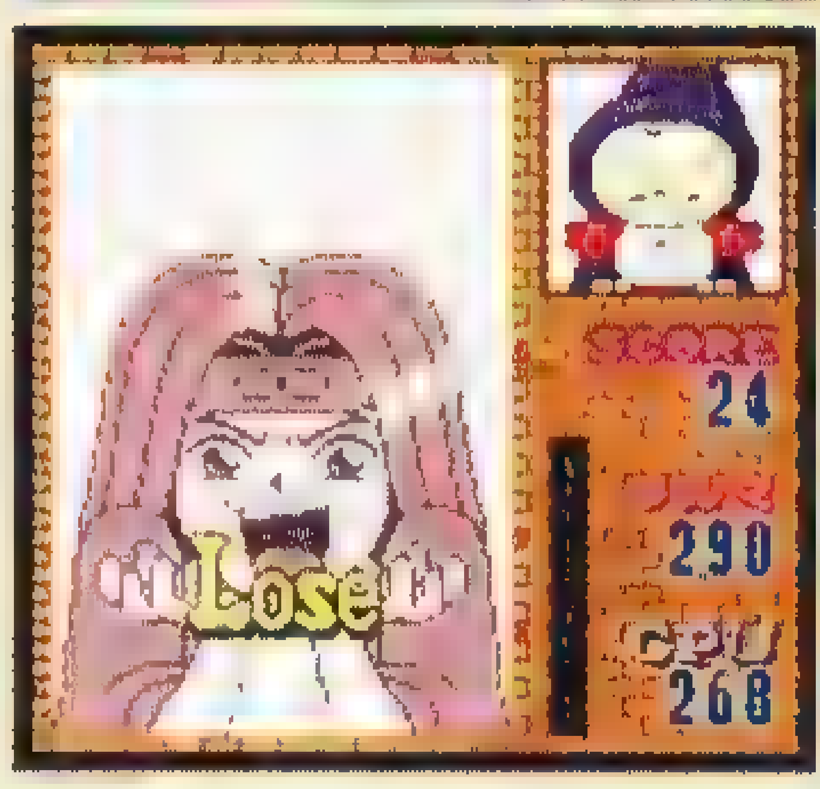


此游戏最爽快的地方就是上面所提到的“特殊连锁”，如果眼疾手快的话想要轻松战胜CPU也不是一件难事。游戏中的故事情节部分设计的很有意思，游戏中会根据玩家所选则的星座角色的特殊含义来引发一些搞笑剧情（例如一些星座知识上哪两个星座可以恋爱呀、哪些星座是敌人等等）。游戏的单人模式中除了12星座的故事模式之外，还增加了一个挑战积分的极限模式。极限模式的等级从初级到高级适合不同档次的玩家，在这个模式里面玩家要一直不地得进行挑战直到达到最高的分数和段位，其实这个模式完全可以作为该游戏的教学模式，完全熟悉后在再玩故事模式就会觉得相当简单，认为自己的技术达到一定水准的玩家可以尝试一下高级模式，绝对会给你带来不一样的感受。









超任上面曾经登场过魔法彩球的1代与2代，游戏在当时可是掀起了一阵不小的“彩球旋风”（游戏画面和音效完全移植街机，同时还增加了许多原创模式，喜欢怀旧的玩家可以寻找一下这款游戏）。这款游戏的好玩之处就是“利索”，你并不用像泡泡龙一样的去寻找角度和泡泡的排列位置，只需要按键快同时观察彩球颜色规律就可以轻松的进行游戏。这么好玩的作品当然少不了火热的对战模式，在对战模式中玩家可以选择12星座中的角色和朋友进行对战，不知不觉就会被占用许多时间。往往高手之间的对决就是2～3分钟的事情，真的是好快啊！此作对战时的感觉是最刺激的。

此游戏是NGPC上为数不多的休闲极品之一。

文/BLUE KYO 责编/小侃

马志杰	最近偶然玩到98年的《瓦里奥大陆2 被盗的财宝》不能自拔，充分体会到游戏性的重要。
读者资料	20岁，男，214221，江苏宜兴无锡工艺职业技术学院陶瓷艺术04（大），兴趣：打篮球、玩掌机、看书



如果口袋妖怪如同游戏中那样存在于我们身边，那它们会有什么实用价值呢？《口袋恶搞》为你剖析百余种口袋妖怪。口袋新作发售在即，无责任的猜想，大家来一起期待新作的发售！ 责编/小侃



口袋恶搞——口袋妖怪实用价值

话说任天堂决定把2005年作为口袋妖怪关键的一年，这不，口袋妖怪在不知不觉中已经渗透到我们的日常生活的每一个角落——只是，你好好利用它们了吗？

妙蛙种子、妙蛙草、妙蛙花：很漂亮的盆栽，埋住下半身，种在庭院里会起到美化环境的作用，拍电影时可当移动盆景。



小火龙、火恐龙、喷火龙：可做打火机，野餐必备。它的尾巴可以生火、烧烤等。若在家中使用则充当暖炉，但记得同时配备灭火器。

杰尼龟、卡咪龟、水箭龟：免费方便的水龙头，可以洗车。水炮威力减到最小后可冲淋浴，泡沫光线则充当做肥皂。

绿毛虫、独角虫：受伤时，它们的丝可以当绷带，同时还可以用来吓唬妹妹。

铁甲蛹、铁壳昆：最坚硬的盾牌，蛹也可作为钓饵。

大针蜂：可以吃它的蜂蜜，但是小心毒刺，要处理好。

巴大蝴：可以做成标本，供人欣赏。

波波、比比鸟、比雕：可送信，载人飞行，也可做观赏鸟，羽毛可以做成绒被，翅膀和腿可以卖给KFC。

小拉达、拉达：2004年最流行的爱大米的老鼠，害怕猫老大。胆大的可以用它做红烧老鼠肉。

烈雀、大嘴雀：喜欢吃虫子，是树木的救星，有效地防止虫灾。大嘴雀的嘴十分锋利，远比电钻要方便，通下水道也可以……

阿柏蛇、阿柏怪：有毒的爬行动物，脸很可怕，但可以熬龟蛇酒，强健身体。

皮卡丘、雷丘：人类的好伙伴，尾巴可以当避雷针，身体可以照明，家用的小型发电机。

穿山鼠、穿山王：战争年代可以用来挖地道作战。

尼多朗、尼多兰：可以作为情人节的礼物送人，必须要成双成对喔。

皮皮：女生们的最爱，也可以当沙包和枕头……

六尾、九尾：尾巴很多，当拖把，或者当尾巴点火时做蜡烛使用，如果这样卖火柴的小女孩也不用那么悲惨了。

胖丁、胖可丁：多出现在精神病院，是患失眠症而痛不欲生人们的救星，做保姆也不错。

超音蝠、大嘴蝠：拍吸血鬼电影时不可少的，用于军事时可以干扰敌方雷达。

行路草、臭臭花、霸王花：行路草可以用来铺地毯，臭臭花可以驱除臭虫，霸王花在婚礼时撒花瓣。

派拉斯、派拉斯特：头上的蘑菇可以用来做药，也可以用来熬鲜菇汤。

毛球、末入蛾：毛球大眼睛当雷达用，也可以用作球踢。末入蛾能制造毒药。

地鼠、三地鼠：挖地道，帮农民翻松泥土，脚部按摩仪。

喵喵、猫老大：养来捉老鼠，发财就靠它（聚宝攻）。

可达鸭、哥达鸭：因为反应迟钝又呆呆的，可当出气筒。哥达鸭摆POSE可以吸引妹妹。

猴怪、火爆猴：非常实用的捶背和按摩专家，或拿火爆猴去参加拳击大赛。

卡蒂狗、风速狗：主要可以看家，风速狗可以用来兜风，也可以当邮递员。

王易非	中国人民真苦恼，日文游戏太多了，中文行货又很少；PS2行货已经倒，只有神游在那儿笑！
读者资料	12岁，男，310016，杭州滨江四区世纪坊11-2-101，兴趣：上网玩PS2、《火影忍者》

蚊香蝌蚪、蚊香蛙：生物解剖课的材料。可以驱蚊，也可以当靶子。
胡地：可以当预言家，也可以当快餐店的外卖快递员（瞬间移动）。
腕力、豪力、怪力：夜晚出行防身必备的私人保镖。怪力可以去马戏团表演扔鸡蛋。
喇叭芽、口袋花、大食花：喇叭芽和口袋花可以防虫，相当于猪笼草，大食花可以当睡袋，或者当马桶。
玛瑙水母、毒刺水母：可以用来做起重机的生物吊绳，头上的玛瑙可以卖钱。
小拳石、隆隆石、隆隆岩：砸核桃，作为战争时的武器——再生大型炸弹，当压路机等等。
小火马、烈焰马：用来赛马，但是坐上去的人会被烤得漆黑一团。
呆呆兽、呆河马：钓鱼专家，可当床垫，做雕像也不错。建议送去动物园，因为河马是保护动物。
小磁怪、三合一磁怪：可以给电池充电，节约资源，是环保型生物发电机。
大葱鸭：五星饭店的美味，也可以炒菜，现在野生的鸭子不多了。
嘟嘟、嘟嘟利：多头打孔机，也可以做闹钟。
小海狮、白海狮：马戏团不能缺少的杂耍选手，可以制冷做冰淇淋。海狮脂肪厚，保暖。
臭泥、臭臭泥：可以当棉被，或者当地毯（注意防滑），但由于味道不佳恐怕没有人会用。
大舌贝、铁甲贝：熬汤，干贝汤非常补身子。也可以产珍珠卖钱，夹核桃也不错。
鬼斯、鬼斯通、耿鬼：吓人专用，尤其是在夜晚，可以钻进别人影子里偷东西，小偷的一流帮手。
大岩蛇：开山碎石用，和大多地岩pm一样，可以凿宽阔的地道。
素利普、素利拍：患失眠症的人的救星。
大钳蟹、巨钳蟹：可以剪头发，也可以剁菜，比刀好用。
雷电球、顽皮蛋：顾名思义，球类是拿来踢的，当弹珠游戏玩也可以。
蛋蛋、椰蛋树：蛋蛋可以生蛋，不用再费钱去买蛋吃了，而有了椰蛋树，即使在北极也可以吃到椰子。
可拉可拉、嘎拉嘎拉：手上的骨头很好用，可以用做回旋标玩，也可以喂狗。
沙瓦郎、艾比郎：摔跤和拳击冠军，参加跆拳道大赛不可缺少的。
大舌头：软绵绵的尾巴可以当枕头，舌头可以用来捆绑包裹。
吉利蛋：医院不可缺少的护士，心地善良，怕打针的话就让它唱歌吧。
袋龙：口袋可以当布袋用，练习投篮很不错，也可以储存东西在口袋里。
墨海马、海刺龙：喷墨打印机，同时还是用之不竭的墨水瓶。
角金鱼、金鱼王：和日常金鱼缸内的鱼儿差不多，用作观赏。
海星星，宝石海星：身体中央的宝石无比值钱，夜晚可以发光，照明。
吸盘魔偶：制造透明屏障，防止紫外线的直接辐射。
飞天螳螂：切西瓜，切菜，还可以当开罐器使用。
迷唇姐：打别人时最好的工具。
鸭嘴火龙：烤来吃是很补的，也无需生火。
乘龙：私人汽艇，渡过大海不用坐船。
百变怪：用处极广，最大的好处就是变成万能钥匙。
3D龙：比金山游侠等更好用的修改器，可以让他进入游戏中修改一切。
化石盔、镰刀盔：庄稼不可缺少的，化石盔用来翻松土壤，镰刀盔用来耕地。
化石翼龙：可以做为雕像或者是保安，出现在大官员的官邸大门前或者是银行的门口。
卡比兽：肚子可作为床垫，比席梦思还要软。



急冻鸟：不用电的空调。
闪电鸟：大型生物发电机，可以维持全市的电力。
火焰鸟：用来烤体积庞大的食物。
快龙：除了瞬间移动以外最快的交通工具，很有型，十分擅长载人飞行，也可以做救生员。
超梦：维和部队的首选，还有什么比它更厉害的吗？！
梦幻：可变身为一切，也可以陪你上天下海，另外若想考古，带上它是最好的选择。

文/吃饭中

曹可威	游戏是对无聊的一剂良药，但使用不当就会产生副作用。
读者资料	16岁，男，214174，江苏无锡惠山区堰桥镇前村当场巷8号，兴趣：PG、GBA、电视

口袋散文——不再孤独

文/数码四驱

战火纷飞，人类的罪恶。

放弃伙伴，精灵的懦弱。

生命的意义，为自由而努力。

自由的意义，为活着奋斗……

天空中划过一道美丽的弧线，你说是流星来到，而我却说，是一个孤独的灵魂要到上帝那里去报到。

面对着那些虚伪的加油声，我厌恶的战斗着——那些只想到成功的人，从没有想过精灵的心灵……

那个和我战斗的人，是我最要好的朋友——皮卡丘，我们曾经在美丽森林里相见，如今却又在冰冷的竞技场里相遇——而我的主人，竟然面无表情地命令道：战斗。

"十万伏特！"皮卡丘的主人也下了命令，而我的朋友无动于衷——他在等待，等待一个奇迹……

"好机会！突击！"我从来不会反抗主人，就像我从不会和朋友战斗一样。但是现在，我却必须做出一个选择——我痛恨选择，正如我痛恨没有意义的战斗一样……

"快点攻击呀！"主人急切地命令道——对面，朋友纯真的眼神也在紧紧地看着我——那里说的，明明就是让我攻击。这样好的朋友，我怎么忍心对他出手？那样无情无意却又关心我的主人，我怎能对他反悔？

上帝呀！帮我做出一个选择吧！——但是，我明明不想选择，因为他们，是我最亲爱的人……怎么办？我想到了一个不是办法的办法——唯一的出路——死亡。

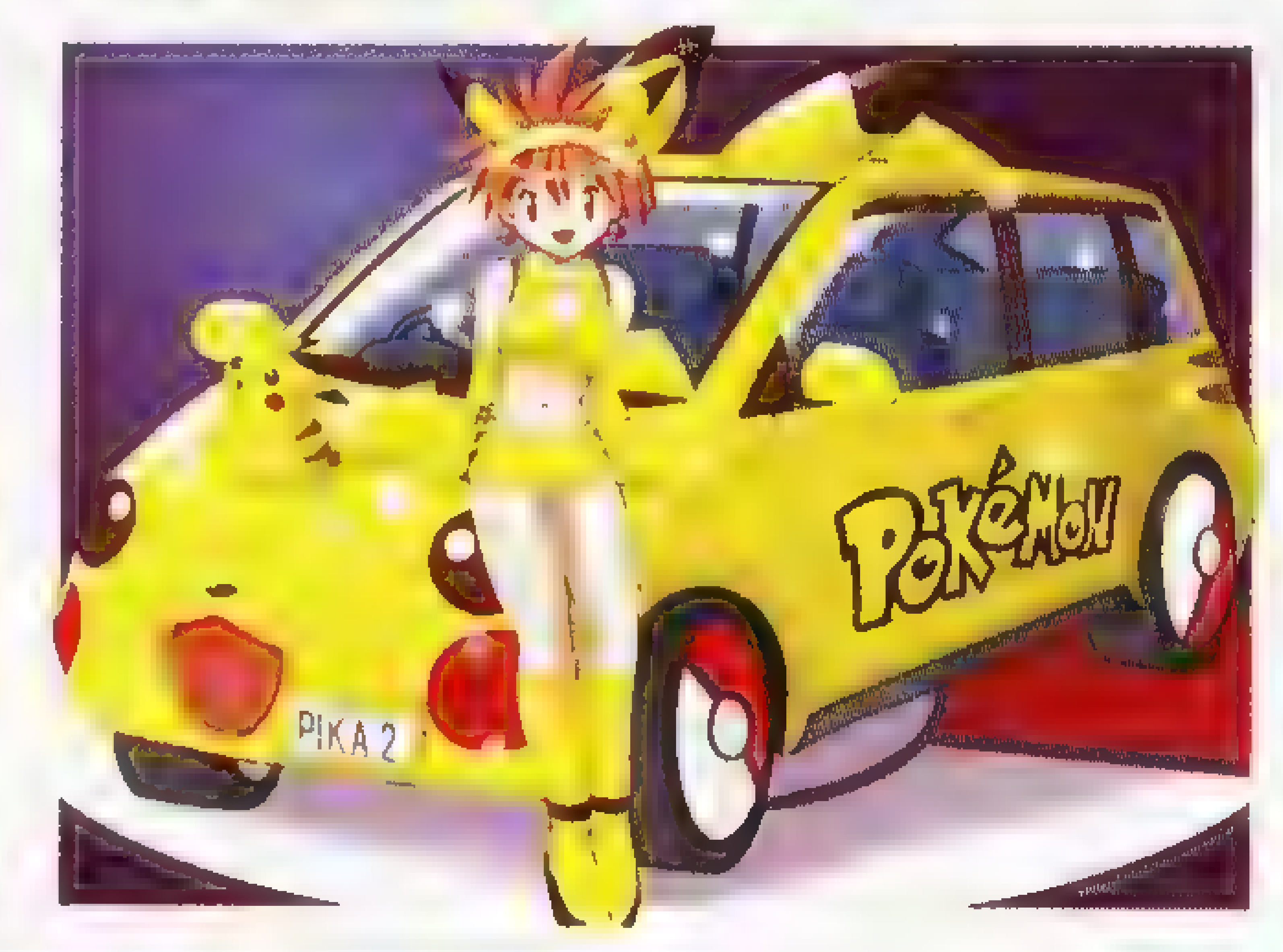
是的，如果我死了，我就不会对任何人反悔，就不用再进行永远没有意义的战争……

是死？是活？——在我做人生最重大的选择时，一个人，化解了这一切——我的朋友皮卡丘，他毅然走下竞技台，自动退出……

一瞬间，满场间响起热烈的掌声，两位知情的精灵主人，热泪盈眶……

我为何没有想到这个呢？不管他——我跑过去，紧紧地抱住这位仗义的朋友，永远也不愿再放手，放手人间最美的情——友谊……

启明星照亮了黑暗，又一颗升上天空的星——你说是一个报到的灵魂，我说是一对快乐的朋友，升入最美的天堂……



口袋妖怪钻石、珍珠发售无责任猜想

文/83504132

PSP和NDS两大掌机竞争正酣，为了打赢这场战争，任天堂倾其家当，马里奥、瓦里奥制造等系列软件已先后推出，而口袋妖怪这个拥有N多fans的杀手锏自然也不会放过。在NDS发售的同日，任天堂就放出一款名为《口袋妖怪冲刺》的ACT游戏，大概就是为了吸引玩家眼球，初步领略一下口袋妖怪在新掌机平台上的风采，为以后钻石、珍珠版的发售做好铺垫。那么，既然老任敢说2005年将是口袋妖怪游戏关键的一年，作为"正统"口袋妖怪的钻石、珍珠版，将会是怎样的RPG游戏呢？它又有什么新的功能和突破？

我一直在想，像ACT、RAC那些游戏，可以发挥触摸笔和双屏的功能，而像《口袋妖怪》这类RPG游戏，要怎么充分地运用到NDS的新机能呢？在此，我作出以下假设，但请各位不要丢太多的香蕉，够我吃完这辈子就行了。

1、传统型：不用说，光听名字就知道，仍然是走旧的路线，和GBA一样，只不过作为全新作品，会改改剧情，增添那么百十来个宠物（按经验大概可以达到500了），然后上下两屏都用上,下面的屏幕显示地图、精灵和队伍的资料。这种可以把它定义为"浪费机能型"。可是这样做对任天堂有两大好处：一来压缩了成本，只要有些制作GBA口袋妖怪经验的人能迅速上手，不需要多加研究NDS机能；二来设计新剧情和新的PM那是人人都会做的事（你凭空想也能想出一些各种各样的精灵吧……），而FANS肯定会边骂边拿出银子来买，因为口袋妖怪的魅力实在太大了,光凭新出现的pm,就让人按捺不住了。任天堂从而还是以低成本来制造大利

王修文	游戏不断进步，年龄不断增长，但是我们对掌机的热衷永恒不变。
读者资料	20岁，男，241000，安徽芜湖，兴趣：游戏、音乐

润，这何乐而不为？　　可能度：30%

2、影视型：我想大部分口袋的fans都是从电视上知道有这么一个可爱的、会发电的小老鼠，才去玩口袋妖怪系列的游戏的吧。所以很多玩家一定非常希望《口袋妖怪》游戏能像动画片中的剧情一样，开头主角宠物是皮卡丘，反派角色是火箭队那3个自作聪明的傻蛋，小霞和小刚做你的军师；打完石英联盟后，在去打橘子联盟、成都联盟乃至现在的芳缘联盟。以前任天堂不愿意这么做，因为要把普通版+金银版+宝石的剧情全部串起来，那卡的容量要多大啊，即便是GBA的256M也远远不够。不过现在NDS出来了，有高容量的支持，把全部剧情串起来也不是什么难事了。　　可能度：15%

3、全新型：正如pokemon社的石原恒和与田尻智所说的那样，NDS上的《口袋妖怪》正统作品，将会给人不同于以前的感觉。新作完全摒弃了口袋游戏的传统观念，主角、PM、剧情、游戏系统完全创新。也可以说，这是FANS最希望看见的吧。例如利用触摸屏的功能增加一些小游戏、利用麦克风的功能与精灵的对话而增加亲密度、对战将不是回合制，而改成了和动画一样的即时制……对于这种，实在猜不准，因为知道真相的唯有老任自己，还是让我们期待吧。　　可能度：50%

林林总总把我对钻石、珍珠版的感想和预测都对大家说出来了。如果您有赞同，就一起期待；如果您不赞同，那就把它当作新作发行前的无厘头作品，一笑了之吧。不过，口袋妖怪再次风靡全球的日子不远了，让我们一起喊：“上吧，皮卡丘，用10万伏特。”



口袋博士

Q 我的同学在红宝石386里，用钓竿把NO.198钓起来了，起初还不信，但他给我看了截图，还“害羞”性格的！

386版确实设置了可以捕捉到圣兽，而且等级比较低，方便大家练宠。

Q 在火红·叶绿里哪一个地方练级最好？

只是练级的话，打四大天王或是在王者之路、超梦山洞等一些精灵等级比较高的地方，练努力值的话则有所不同。

Q 在红宝石中NO.201如何得到，是否要用金手指？在模拟器上能否使用去捕捉NO.202的船票？

许愿星和迪奥西斯都不能在游戏中直接得到，模拟器上使用船票时应先输入事件激发的金手指后才能坐船捕捉202。

Q 在火红中如果在打完第七个道馆时，我去了前三个岛，应该如何回来？

回到第一个岛，看有没有船，如果没有的话只能先完成岛上的任务，去岛3的森林找个小女孩然后去岛2右下角的屋子，接着回岛1，然后就可以继续过关了。

Q 红宝石386版中如何抓三神柱？

冰神柱在看看洞最底层，钢神柱在新银叶，土神柱在山木镇的山洞最里。由于是修改版本，所以和原作略有不同，详细的图文资料请查阅《2003标准掌机典藏》。

Q 我有一个什么纪念球，但不知有何其他作用？

遗憾的告诉你其实纪念球没什么特别作用，是每次买10个或以上数量的普通球后得到的赠品，作用比普通球稍高些。

Q 绿宝石攻略中，特性交换这一技能怎么没有一只PM会啊？我查了386图鉴半天也没找到一只精灵会这一技能，还有妙蛙花等主角的专有技能（比如硬化植物）怎么习得？难道要与火红、叶绿通信吗？

特性交换很多宠物都能学，比如木乃伊。硬化植物是要和其他口袋游戏通信交换后遗传学得。

韦鑫	我的同学总是不掏一分钱跟我抢《掌机迷》看，真是太过分了。
读者资料	15岁，男，355000，福建福安市粮食局，兴趣：游戏、音乐

机战天空

人类的历史
也许一直在重复着战斗与破坏吧
但是
人们始终在追求幸福也是事实
在不为人所知之处
有一群默默守护大家的人
现在要讲述的
就是英雄们的故事
那是正义、爱与友情的传记
以及钢铁巨人们的传说
人们称其为
《超级机器人大战》

十一 孤狼与堕天使·呼唤奇迹的IMPACT POWER

话说史上最初的PT“盖修班斯特”共开发了3部，性能各自不同。但其中追求平衡性的3号机PTX-003“盖修班斯特·T”却是一部半瓶子醋的未完成作品，被作为资料保存机收藏起来。不过，这部3号机和他之后的主人南部响介一样，拥有好得令人难以置信的运气，使它最终没有被淹没在黑历史之中。



DC战争前夕，联邦军北美兰利基地展开了次世代主力战机开发计划“ATX计划”，对新兵器提出了两种方案，其中一种便是“以强大火力正面突破的机体”。而时来运转的3号机作为新机型的母体，被拖出冷宫接受了全面改造。改造后的3号机改称“盖修班斯特MK-Ⅲ”，但他更为人熟知的是另外一个代号：“古铁(AltEisen)”。

古铁的设计师玛利昂·拉德姆博士是一个有些偏执的人，而古铁的设计也是同样的极端：首先，它彻底贯彻了“突击”的概念，全身包裹着厚重的装甲，并且所有的武器都是中近距离型。主要武装是右手上巨大的左轮打桩机和双肩的指向

胡云鹏	看到FC迷你系列有如此好的销量，我十分高兴和怀念，更希望除了任天堂的FC游戏，如《热血》系列也能移植到GBA上。
读者资料	17岁，男，400700，重庆北碚区鱼塘湾60#10-3-1，兴趣：睡觉、玩掌机

性地雷投射器。而且，作为次世代主力战机候补，古铁却没有装备任何E.O.T技术。这种一点技术含量都没有的机体自然不可能在主力机竞标中获胜，连带使整个计划也被军方高层质疑，随时有冻结的危险。3号机也因为其与时俱退的设计而得到了“古铁(从字面含义也可以理解为“锈铁”)”这个不名誉的称号。



此时，3号机（这时已经改名为古铁了）的狗屎运再次发挥了作用：它被交到了全世界最能发挥它实力的人手中：隶属联邦军极东支部的南部响介少尉平时寡言少语，看来似乎沉着冷静，但内心却是一个彻底的热血汉。同时，他也拥有用不完的好运气，赌博战无不胜，并曾多次从足以致死的事故中生还——古铁那种九死一生的玩命打法就需要这么一个百赌百赢的人。



话说在DC战争尚未爆发的时代，一架地球联邦军穿梭机在宇宙中发生意外事故，机上乘客只有两人生还。其中一人便是我们狗屎运无限，重伤不死的南部响介同学。在住院期间，他结识了另外一名幸存者艾克赛玲·勃朗宁。两个相同遭遇的人从此心心相印、结为连理、有时两次有时三……最后这句当我没说好了。

与响介相反，艾克赛玲总是不分场合地开一些过激玩笑，但她却能够经常保持冷静的内心。作为响介的女友，艾克赛玲虽然嘴上总是抱怨响介不在意自己，但这两个人之间的羁绊实际上是比任何人都深的。艾克赛玲的爱机PTX-007-03C“白骑士(Weiβritter)”是ATX计划中古铁的搭配机，其基础设计理念为“轻量化、高机动、可在任何情况下提供援护射击”。这部机体可以说是与古铁完全相反的一个极端：它拥有4枚可动翼、1枚尾翼、6只推进喷嘴以及泰斯拉驱动器，空间移动性能极高。但相对地，它的装甲像纸一样薄，脆弱到挨一炮就会立刻玩完的地步。不过最值得一提的是作为白骑士主武装的“奥克斯坦(意为骑兵枪)炮”，这是一种包括实弹、光束、复合三种攻击模式的“三一万能炮”，无论对怎样的敌人都能造成有效伤害。

奇怪的是，响介在那次事故中伤得半死不活卧床月余。但艾克赛玲却毫发未伤，留院察看数天后顺利出院……注意！机密资料出现啦：

在地球表面还是一片死寂的时代，宇宙中诞生了最初的生命“思念体”。他们是以意志依附于能量波的方式出现的，因此没有实体。当能量消耗殆尽时，他们将会死去，在那一瞬间，他们将可以诞生新生命的“种子”撒向整个银河。生命的种子落在地球，在地球持续生存并进化的被称为“原生种(Einst)”。他们存在的意义就是为了创造并维持一个寂静而安详的宇宙，作为监察机构而在宇宙中巡弋着。由于地球人的好战天性，原生种们终于决定抹消地球上的人类，创造新的宇宙，撒播新的种子。

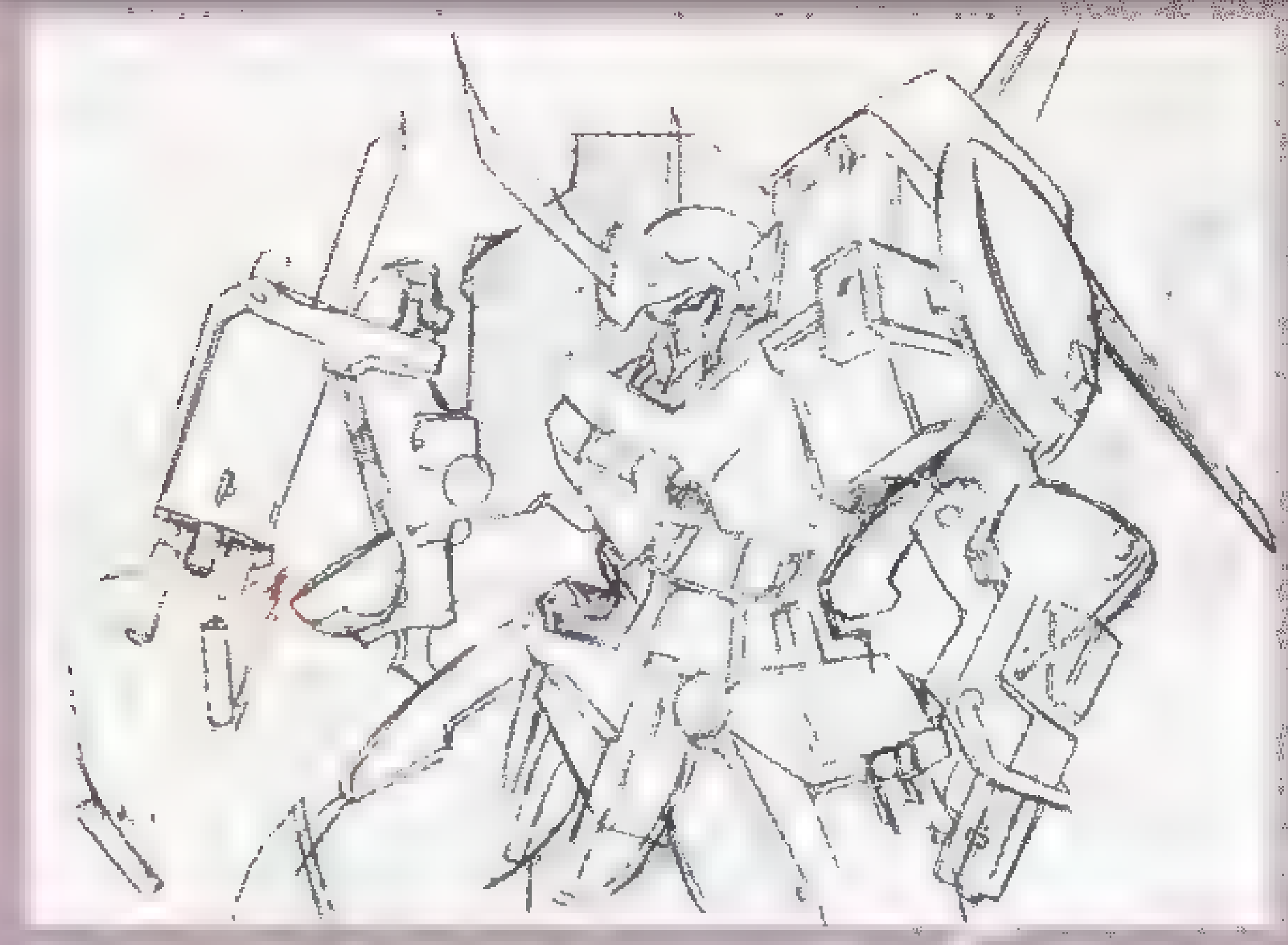
穿梭机的事故中，艾克赛玲本来受了致命的重伤。但一位路过的原生种监察官以白求恩大夫为榜样，发扬救死扶伤的人道主义精神，治好了艾克赛玲的伤，并在她身上植入了80%的原生种细胞作为留念（因此在游戏中，艾克赛玲可以听见原生种的声音）。另外，这个触手怪还顺便制造了艾克赛玲的克隆体，命名为阿尔菲米，以满足自己一树梨花压海棠的邪恶欲望。

两年后，原生种派遣阿尔菲米前往地球调查。由于阿尔菲米是艾克赛玲的克隆体，天生对响介抱有一种不可思议的情感，但又没有见过他。于是便像个思春期的小姑娘(人家本来就是个小姑娘嘛)似的，四处寻找响介的踪影。但响介出于戒心，总是冰冷地拒绝阿尔菲米。为了抒发自己对响介的思念之情，她甚至还模仿古铁的外形制造了“原生铁(EinstAisen)”。

随着原生种人类抹杀计划的推进，艾克赛玲身上的原生种细胞被激活，成了原生种的傀儡。而白骑士也变成了半生物化的异形机体“纯白骑



士(Rein Weiβritter)”。另一方面，响介的古铁在战斗中大破，修理时进行了大幅改造，装上了白骑士的部分备用部件、武装也都换成更大型化的型号。名称则变更为“古铁巨神(AltEisen Riese)”。在之后的战斗中，响介以“爱的告白”唤醒了艾克赛玲。而在响介逼问下，原生种监察官说出阿尔菲米只是个实验品，要一并抹消。阿尔菲米也毅然加入我方。但所有原生种的生命都是与监察官相连的，监察官被打倒后，身为原生种的阿尔菲米也开始崩溃、分解。“再见了……艾克赛玲……响介……最后……接受我……谢谢……”年仅两岁的小女孩在她人生第一次也是最后一次快乐时消失在星海中，灵魂化作一只红色蝴蝶翩翩起舞(友人某甲插嘴：别听他胡盖，这人《零·红蝶》玩多了)。



十二 吾天下无敌·龙虎王传奇

前面说过，在数十万年前，地球上存在由念动力者创造的辉煌文明。但和平的生活终有尽头，一股以毁灭与死亡为目标的意志即将降临地球，他们被古代人称为“从的杀（风水方位学中“大凶”的位置）彼方来临的罗侯神”。为了对抗毁灭的命运，古代人开始建造超古代文明兵器“超机人”，而这场战争也被称为“机人战争”。形形色色的超机人也是有等级的，我们熟悉的“最强之龙”龙王机与“无敌之虎”虎王机在其中属于第二阶级“四神”。在与敌方超机人“四凶”与“四罪”的交战中，龙虎二机因为某些目前尚不明了的原因背叛了主人，击倒了同为四神机的雀王机与武王机后逃走。到了春秋时期，名匠公输般（鲁班）和墨翟（墨子）发现了沉睡的龙虎机，并对二机进行了改造，令龙虎二机获得了合体的能力。同时，还为二机安装了以金木水火土，天地五行作为动力的永动机关“五行轮”。但龙虎二机也拥有自己的意志，会自己选择驾驶员，这一点倒是和魔装机神很像。



时光流转，到了19世纪末，龙虎王再次苏醒。在自称“不属于这个时代”的日本青年稻乡龙马及蚩尤冢守护者的后裔，中国少女文丽操纵下，对抗群来的超机人集团“百邪”。而此时站在它面前的，正是数万年来的宿敌“雀武王”。如其名所示，雀武王是由雀王机与武王机组合而成的。其中雀王机追求的是极限的攻击力，武王机追求的则是最高的防御力。雀武王虽然被英国军官格利姆森操纵，但能够与龙虎王一决胜负，相信也是它自身的心愿吧。超越了数万年的时光，龙虎王与雀武王展开了一场“龙王破山剑·逆鳞断VS黑蛇刀·五行烈斩”的对决。以上是漫画《龙虎王传奇》的情节，作者富士原昌幸曾说“《第二次α》没有让龙虎王与雀武王过招，真是有点可惜啊。”

而在龙虎王之上，还有立于超机人军团顶点的最强超机人“四灵王”。其中称为真·龙王机的应龙平时封印在长城地下，只有出现‘天鼓’现象时才会解开封印。《龙虎王传奇》中，无法容忍龙虎王背叛行为的应龙也苏醒过来，与龙虎王展开一场惊天动地的战斗……

新西历时代，超考古机构LTR机关在中国山东省蚩尤冢内发掘出龙虎二机。但DC军官的阿齐波特·格利姆森（雀武王驾驶员格利姆森的子孙）出于对家族历史的执著，率领部队袭击了发掘现场。这一次驾驶龙虎二机参战的，是联邦军驾驶员水羽楠



王潇	次世代的战争永远那么残酷，无论掌机还是家用机，但最终受益的还是我们广大玩家。
读者资料	18岁，男，448000，湖北荆门龙泉中学三2班，兴趣：好书、好电影、好游戏

叶与布利特。

“吾乃激怒超机人，无敌青龙龙虎王！”“吾乃咆哮超机人，最强白虎虎龙王！”吸收了古伦加斯特三式部件的龙虎二机合为一体。此后，SRX计划的成员为其追加了T-LINK系统、念动力场等辅助系统，造就了机战史上最强的主角机。

战争结束后，龙虎王的踪影也从楠叶面前消失了。直到有一天，全身伤痕累累的龙王机出现在楠叶面前。而追逐它的，是漆黑的虎王机，驾驶员则是经过洗脑的布利特。温柔的楠叶将龙王机带回去修理，为了挽救它的生命，不得已将量产型古伦加斯特二式安装到龙王机身上，构成了全新的人型兵器“龙人机”。由于思念同伴虎王机，龙人机原本应该是湛蓝色的外壳有部分变成了白色。

操纵漆黑虎王机的，是古代人创造的机械神“钢伊甸”。这个本来为守护地球而诞生的超级电脑产生了偏差，认为要在危机四伏的宇宙中保护人类，就必须将地球彻底包裹起来，不许外人进入也不许地球人外出——就像对孩子保护过度的母亲一样。为了将龙王机与虎王机这两柄剑收归自己的剑鞘，即使破坏龙王机也在所不惜。虽然她的出发点是好的，但这种行为显然不能容许。地球人开始抵抗钢伊甸。战斗中，楠叶与龙王机唤醒了布利特与虎王机被封闭的心灵，于是：“必神火帝，天魔降伏，龙虎合体！！”再次合为一体的龙虎王再次以天下无敌的霸王之势立于大地之上。在大战的最后，为了拯救被钢伊甸附身的少女伊露伊，龙虎王在钢伊甸即将爆炸的瞬间将楠叶和布利德送出机体外，自己却消失在闪光中……



龙虎王不是仅仅懂得杀戮的士兵，它也有一颗保护人类的温柔的心。无论什么时候，只要地球出现新的威胁，它一定会再次出现，守护我们。套用《龙虎王传奇》中诠释超机人的一段话：“拥有广博的意志，以自己的浩瀚之力守护四方的钢之住人，此即为超机人。”

龙虎王身高49.9米，重158吨。一旦逆鳞遭到攻击时便会狂性大发。虎龙王全高45.1米，重158吨，擅长肉搏战。虽然不会飞行但速度惊人。龙虎王虽然可以按照自己的意志行动，但没有驾驶员的话便无法发挥出全部能力。驾御龙虎机，必须用自己的精神力去征服他们，赢得他：稻乡龙马与文丽由于并非纯正的念动力者，只得以自己魂魄作为代价。由于精神力消耗过度，文丽一头乌黑的秀发更变成霜雪一样的白发。而现在的操纵者楠叶和布利特作为念动力者并不成熟，之所以能够顺利驾御龙虎王，是因为龙虎机的意志选择了他们“想要保护某样事物”的温柔的心。

《超级机器人大战》名词解释

◆能量力场(Energy Field)： 令敌人攻击无效的防御兵器，一般称为“防护罩”，实质是电磁波、重力波、念动力、光子等非物质能量直接展开形成的力场。原理也分为中和、扩散、均质化、压缩、湮灭、歪曲等多种。力场表面由于与大气中元素相互干涉产生结晶薄膜化现象，因此力场消失时会出现“破裂”的视觉效果。

◆ATX计划(Project Advansd Trooper X)： 地球圈防卫计划中，北美兰利基地推进的强袭用人型机动兵器开发计划，与极东地区的SRX计划并称双璧。但由于负责人玛利昂·拉德姆博士拒绝采用任何E.O.T技术，加上过于极端的设计，计划遭到军部上层的怀疑而被冻结。

◆SRX计划(Project Super Robot X)： 地球圈防卫计划中，极东支部伊豆基地推进的对异星人用人型机动兵器开发计划，负责人是英格拉姆·普林斯坎少校。与ATX计划不同，SRX计划积极采用了E.O.T技术，开发出R系列及古伦加斯特二式、修克拜因Mk-Ⅱ等“少数即可改变战局”的机体。但此计划产品(特别是R系列)普遍存在不稳定的缺点，被上层视为危险计划而冻结。

◆MAPW(Mass Amplitude Preemtive-strike Weapon)： 大规模先制杀伤兵器的简称，按形式可以分为直线发射系、圆形放射系、着弹点散布系等，也被称为“地图兵器”。

文/Justice　责编/天意



本月逆转相关猛料尽出，随着美版逆转、逆转DS、手机版以及逆转动漫化等情报的相继明朗，本期开始我们将在最快时间内为大家奉上最新、最详、最为权威的逆转专栏。

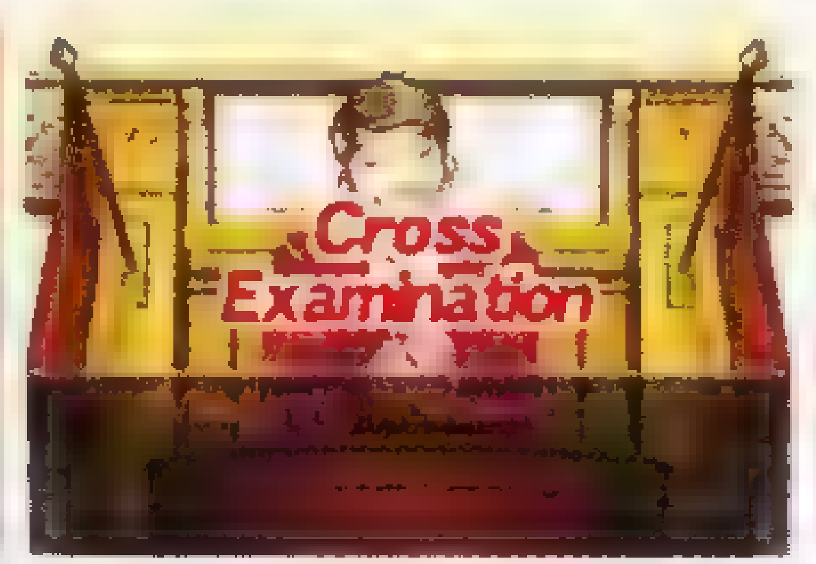
闪电传票

1、美版逆转终得见、复刻登陆DS!

上期我们才介绍了国外正在进行英化的英文版逆转，就在我们正为其欢声鼓舞时，那么接下来的这个震撼性的消息对于他们来说，无异于一个巨大的打击。

逆转发售三载，其精彩的剧情被誉为是最大的卖点，但因语言问题却让日本以外的玩家们一直处于一种雾里看花的状态，随着民间中文化的逐渐完成，逆转得到了中国玩家们的普遍认可，但对于欧美玩家们来说，这依然是最大的遗憾，大家也猜测和疑惑着CAPCOM为何总迟迟不推出英文版本。不过新年伊始的这个消息足以让一切明朗，而逆转的全球化策略也总算正式拉开，相信2005的逆转风暴将随着美版逆转、逆转DS的全面登场而更加炫烈！



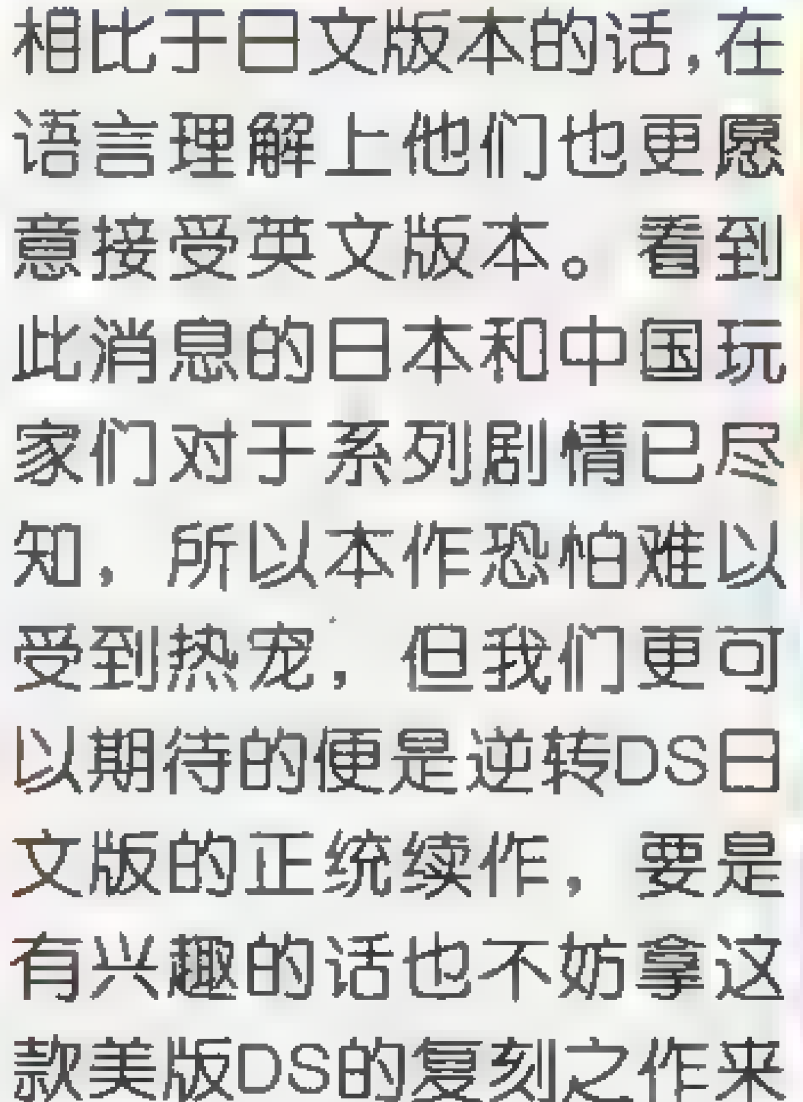


2005年2月2日，美国CAPCOM宣布将在今年夏天正式推出美版的逆转DS，这次的版本将把GBA上的逆转复刻推出，对于日本和中国玩家，这显然是炒冷饭之作，但对于一直未感受过逆转魅力的欧美玩家们来说，这定然是今夏消暑的绝佳大餐，由此看来优秀的剧情也终将会无国界地受到广泛的肯定。全英文的逆转推出，受益的也绝非只是欧美地区的玩家，对于港台、韩国甚至东南亚地区一些早对逆转系列仰慕已久的玩家们来说，











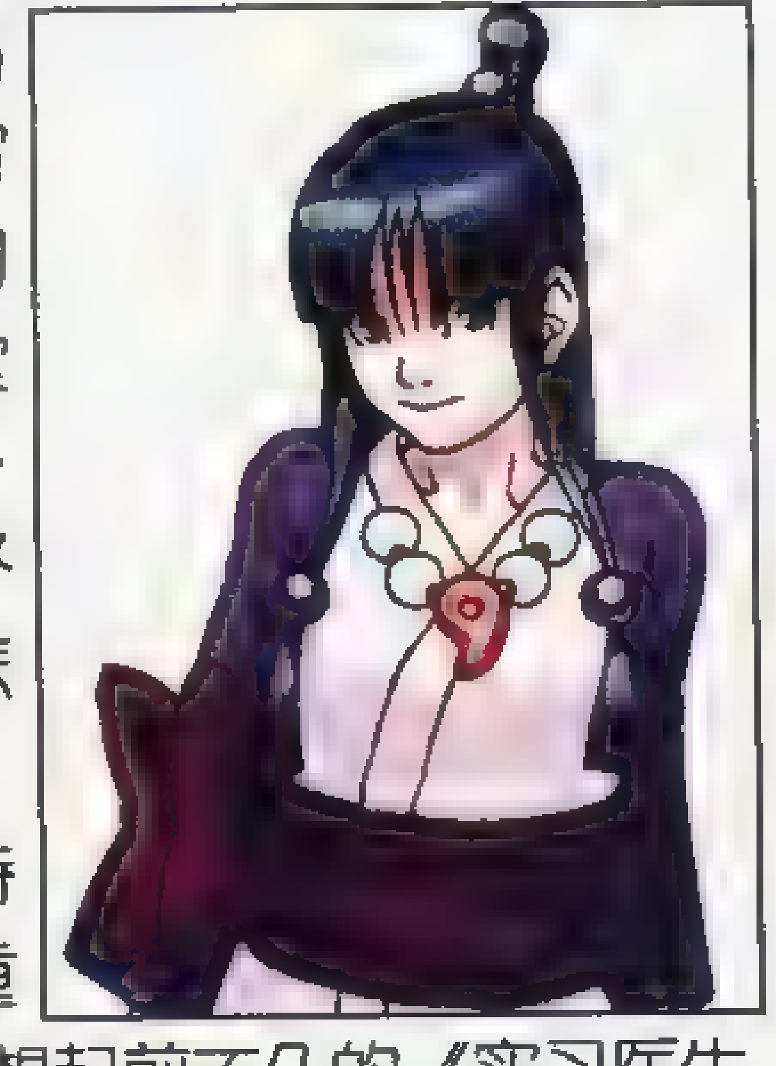
相比于日文版本的话，在语言理解上他们也更愿意接受英文版本。看到此消息的日本和中国玩家们对于系列剧情已尽知，所以本作恐怕难以受到热宠，但我们更可以期待的便是逆转DS日文版的正统续作，要是有兴趣的话也不妨拿这款美版DS的复刻之作来热热身，也算是作为对逆转DS系统的熟悉吧。

具体到这个版本，剧情上虽是完全复刻，但也并非没有新意，就逆转1来说，本来只有四章的剧情，据说目前的这个美版是打算在原四章基础上加入一章新的剧情，这点对于逆转迷们来说确实诱惑力不小，不过就逆转1的剧本来说，倘若加入当年的学年裁判事件作为新剧情，估计应该是个众望所归的想法，因为这次这个美版完全是由美国CAPCOM方面负责的，所以原日本方面的制

作人巧舟也并未实际参与到这次的复刻，而是专注于日版逆转DS续作的开发中。另外在系统上该版本也很合时宜地针对DS的机能特点作了相应的改动，在这一方面与先前的《实习医生 天堂独太》非常相似，从目前公布的画面来看，法庭记录菜单作了美化并用于下屏幕的显示，特别是对于那两句经典的"我反对！"和"等一等！"也作了专门的特色化。当然，在传统地采用成步堂作为第一人称视觉，以及分为调查和法庭两阶段进行游戏这些方面并未作改动。另外在人物设定方面，当然也对各角色的名称作了相应的"美化"，几位熟悉角色的英文名听起来还不错，目前公布了逆转1中四位角色的基本情况，大致如下：

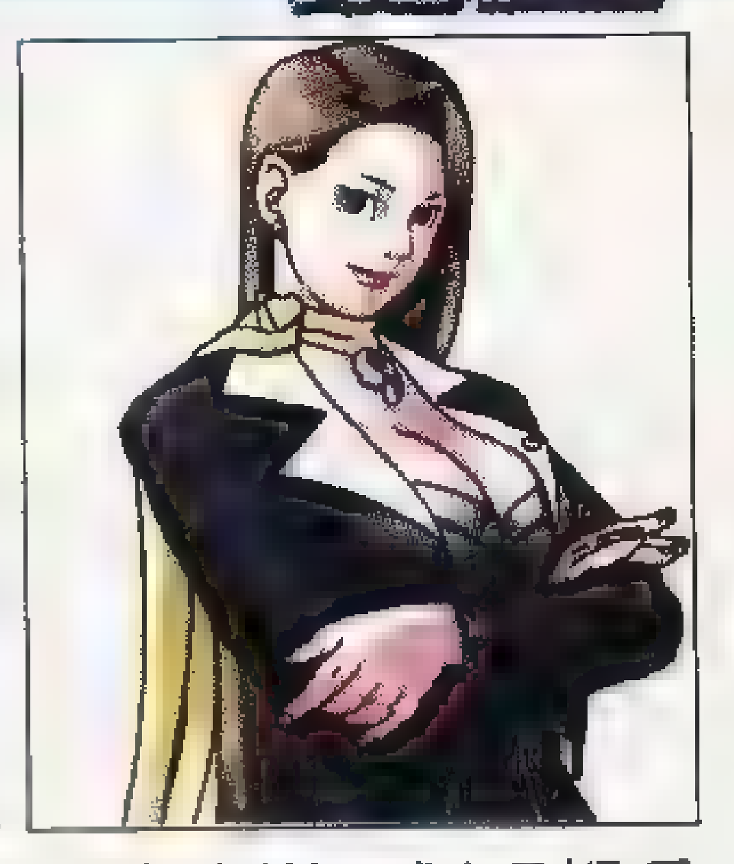


Phoenix Wright——菲尼克斯·赖特，这就是我们熟悉得不能再熟悉的"原来如此"君成步堂龙一啦，美版的设定名既没有取原来如此的近似单词，也没有用日文假名的罗马字母，倒是取了这样一个有"凤凰制造者"含义的名字，这倒还真让人难以琢磨如此设定的用意如何。但不管名字怎么变，他仍然是游戏的主角，并且依然是那个在最后时刻将真相逆转呈现的优秀律师。



Maya Fey——玛雅·菲，我们的绫里真宵啦，既是绫里家新家元的灵媒师，同时也是成步堂的得力助手，尽管大家一直猜测其与成步堂的最终关系会是什么，但不管怎样，她对于成步堂，哦，不应该是菲尼克斯·赖特来说，依然是那个至关重要的人。这名字倒是让人想起前不久的《实习医生 天堂独太》中的内藤玛雅，尽管没什么联系。

Mia Fey——米亚·菲，受人尊敬的绫里千寻老师，不过这样的英文名字显然给人不够大气的感，作为成步堂的恩师、真宵的姐姐的她依然在一开始就被杀害，但死亡并不意味着离开，千寻老师的存在是一直伴随着系列的始终，并且每每在关键时刻出现给予成步堂最大的鼓励和帮助，是系列真正的主角。不过这里值得注意的是绫里家族的姓氏用的是Fey，该词有"注定死亡的、临终和超脱尘世的"含义，这无论对于往生者千寻还是对于能与死者相通的灵媒师真宵来说，似乎都名如其人般地很贴切。



Miles Edgeworth——麦尔斯·爱德沃斯，不用说，当然是天才检察官御剑怜侍了，成步堂的好友，但同时也是难缠的对手，他的英文名在这里就显得比较华丽一些了，确实人英俊了连名字也显得帅气，难怪会有那么高的人气。尽管在这个版本中也是号称从未失败，但面对主角成步堂，失败似乎也是必然。



2、《逆转裁判2》手机版开始配信

随着之前《逆转裁判1》手机版的大受热评，日前《逆转裁判2》手机版也开始配信发布中，对于AVG类型的游戏来说手机平台也是不错的表现平台，借助于JAVA技术也能很容易的实现，而优秀的AVG游戏在传统游戏机平台和JAVA手机游戏中相互移植的例子也是数不胜数了。目前逆转2的第一话已经在配信中，当前的月费用为300日元，2月7日逆转2第二话"再会，然后逆转"也正式开始配信，预计到今年春末便可完成逆转2全四话的手机配信。

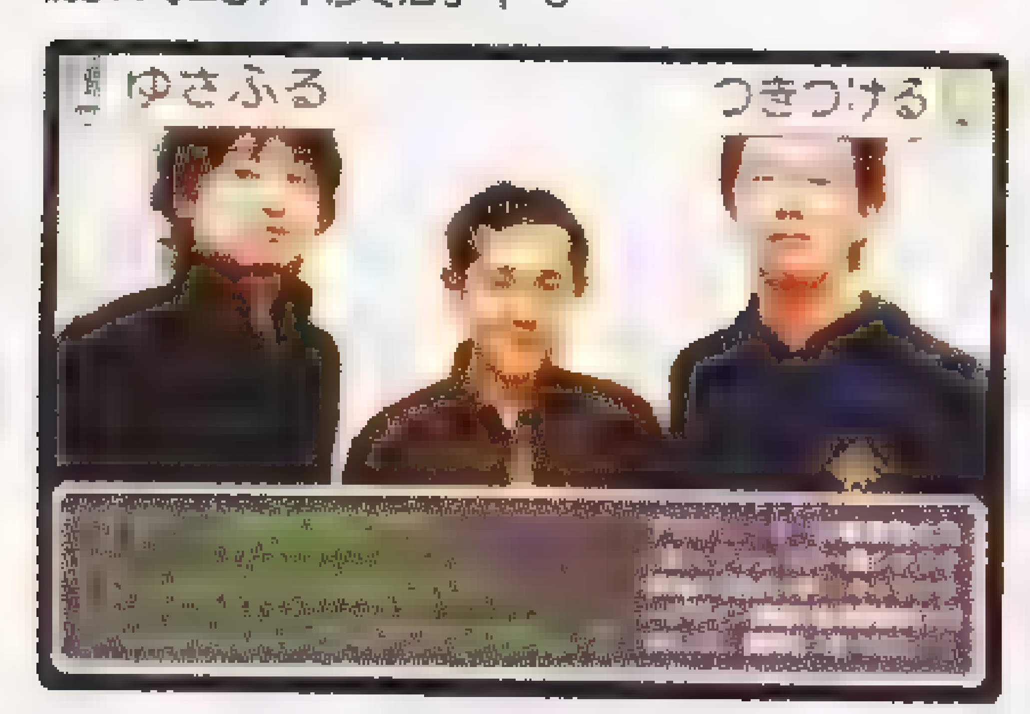


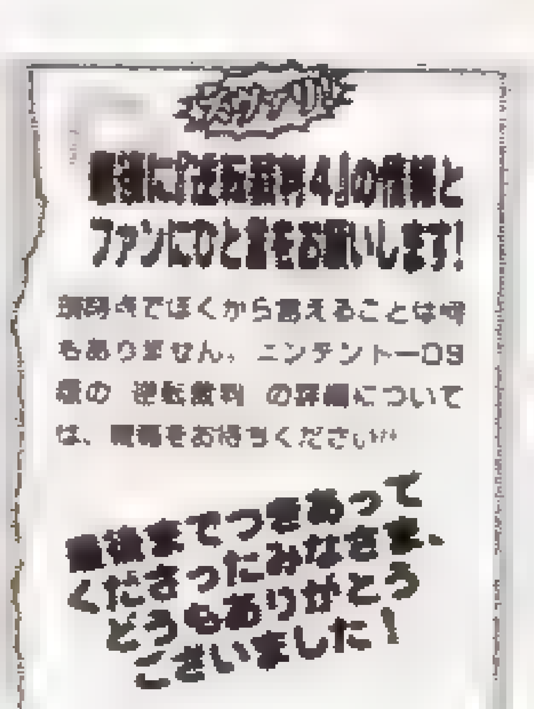


3、逆转官方漫画汉化版电子书发布！

随着逆转动漫人设征集工作的一直进行，逆转官方漫画在Fami的连载结束，对于这部号称与逆转续作《逆转裁判4》有一定联系的恶搞漫画，国内的逆转Fans们对此也相当关心，特别是剧本

中将巧舟等人作为主要角色纳入的剧情，我们在上期的专栏中也曾提到过，目前逆转A.C.E站已在第一时间进行了汉化并发布了该逆转漫画全三话的中文exe格式电子书，对此感兴趣的朋友们可以前去下载，针对逆转御殿的剧本，我们也将在本专栏中进行连载，因为这同时也是国人逆转游戏的开发剧本。











4、国人原创逆转游戏Flash试玩最终版发布!

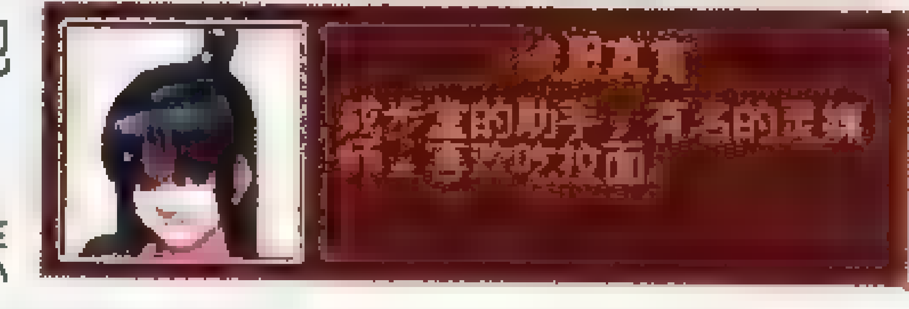
在上期我们曾提到过的国人原创的逆转游戏《逆转的时间》，在经过征集了不少逆转Fans们的意见后逆转A.C.E站负责本作开发的Lecause君的反复修改和调试下，该Flash格式的试玩版本已制作完成，相关人员以该游戏作为跳板，目前正致力于原创剧本和设定的GBA游戏的开发之中。

这次的最终Flash版本作了较大的改进，特别是画面上做了大幅度的完善，在动画处理方面也尽量接近于原作，剧情方面则完全补充完整，系统更是依照系列传统模仿而来，客观的说，该版本已经达到了接近GBA版本逆转原作的水准，就算相比于日本同人的作品也是优势明显的，对于逆转Fans们来说，这倒是款不可多得的好作品，值得上手和关注。

同人叶樱院

逆转御殿同人游戏剧本连载1





“混蛋！”一男子狠狠地摔掉电话，“那么大的一笔钱怎么会突然地就不见了呢……”

“看来不管怎么说，也只有这样做了……”

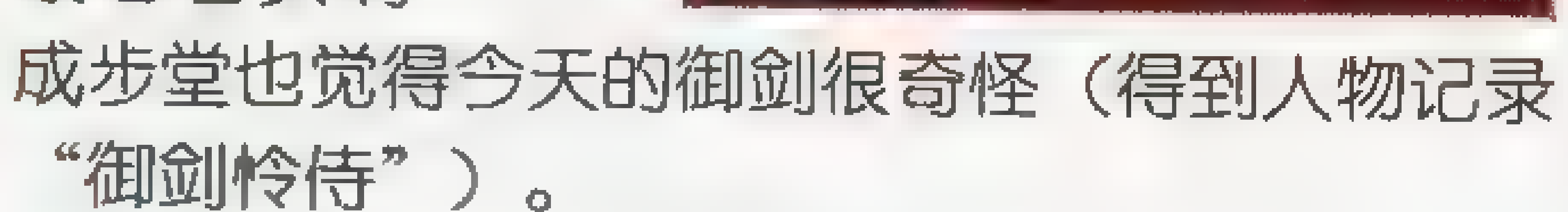
——×月×日上午10点　地方法院第3法庭——

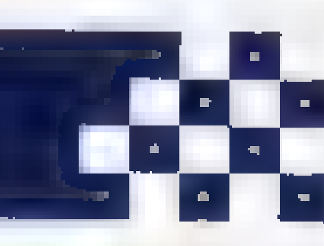
裁判长：“关于稻叶敦志一案现在开庭！”

成步堂：“辩护方准备完毕，可以开始了！”

“检事方，没什么可准备的。”御剑不屑地答道，并皱着眉头对着辩护席，“久违了啊……成步堂龙一。”

“御剑检事他今天可是一直眉间紧锁着进来的啊，脸色似乎很不好……”真宵对着成步堂窃窃地说道。





“那家伙确实皱着眉头啊……”

成步堂也觉得今天的御剑很奇怪（得到人物记录“御剑怜侍”）。

裁判长：“今天的法庭辩论请多多关照了。”裁判长大人还是那般奉承地对着御剑说，不料御剑非但没搭理他而且还突然自信地大声讲道：“我只有一点要说的，那就是今天这案子裁判长是完全没用的！”他的这句话令整个法庭上的人都愕然住了，被无视的裁判长也只有喃喃自语道：“这才刚一开始，我的存在价值就被完全否定了啊……”

王刚	呼吸必须有空气，生存必须有水滴，而玩掌机必须有掌机迷。
读者资料	16岁，男，830000，新疆乌鲁木齐克拉玛依东路51号19中初二2班，兴趣：玩游戏、听音乐

御剑：“检事方现在将要传唤证人，我有具有决定性的……掌握着关键致命的证言的证人！”

“致命的？会是什么呢，御剑的语气总给人一种说不出来的不祥预感……”成步堂纳闷地思索着，而本案的委托人、嫌疑犯，也就是CAPCOM游戏公司的制作人稻叶敦志，却正坐立不安地在被告席上大汗着(得到人物记录“稻叶敦志”)。稻叶涉嫌与被害者巧舟的命案有关，被害是与其同在一家游戏公司的监制（得到人物记录“巧舟”），据说平时制作人和监制两人之间的关系一向不大好……





御剑：“在传唤证人出庭作证前，我们还是先请系锯圭介刑事来为大家对这次的事件进行一个简单的说明。”

系锯：“没问题的说。”（得到人物记录“系锯圭介”）



系锯：“稻叶其实是打算利用这次将《逆转裁判》进行漫画化的机会来发大财赚一笔。事发当晚，他就和负责人设的岩元带着《逆转御殿》的漫画提案去找巧舟商量……”

裁判长：“逆……逆转御殿？”

系锯：“是啊，因为《逆转裁判》的大成功使巧舟赚到了不少而成为了富豪！所以他们希望漫画化的《逆转御殿》也能借着这股势头而再次热卖！”

“系锯刑事这么激动，难道他对被害者充满着嫉妒么？”真宵又不解地对着无语中的成步堂说。



在系锯刑事的简单案情介绍后，接着就是证人出庭的证言阶段，首先第一位证人正是稻叶的同事，CAPCOM游戏公司的人物设计师岩元辰郎（得到人物记录“岩元辰郎”）。

~证言一 事发当晚~

岩元：“我当时也确实被稻叶的提议给吸引住了，所以也一同尽力去说服那个极度反对漫画化逆转的巧舟。但巧舟显然不同意，当时的气氛一下子就不对了，于是他们吵了起来，也许是因为巧舟看破了稻叶的意图吧。”

询问第一句

成步堂：“既然你们向他提议，那么他的意见如何呢？”

岩元：“我们当时还只是刚刚开口，巧舟就不耐烦地叫我们不要再跟他提这个！”

询问第二句

成步堂：“当时争吵的具体情况又是怎么样的呢？”

岩元：“当时……”

事件回忆：

……

稻叶：“你好好想一想当初多亏了有谁的帮助你今天才能住上如此豪宅！”

岩元：“稻叶君别激动，坐下来慢慢说……”

巧舟：“你要是这样说的话，就有点过分了哦，稻叶。你……其实也是想趁此机会发大财吧”

稻叶：“你说什么？！”

岩元：“他连这个也知道啊，稻叶君……”

御剑突然打断并补充道：“如果我没弄错的话被告在一周内急需800万元的钱。”一听到这，对面的成步堂差点晕倒。

真宵：“成步堂君，你胸口又发闷了吗？”

裁判长：“是这样子啊，证人请继续。”

岩元：“难道无论怎么你也反对这样做吗？将游戏进行漫画化的效果一向都很不错的啊！”

“可是我还不懂这漫画应该怎么来看的啊。”巧舟一边咕嘟咕嘟地喝着红酒一边说，“我就大致的翻翻看是如何的吧先。”

旁边的二人狂倒，稻叶大声地喝道：“你直接从最开始的地方横着看不就得了啊！”岩元也郁闷地自言自语：“难道我就是一直在这样一个对漫画一无所知的人手下工作的么……”

巧舟：“哦，原来是那样看的啊。”

岩元：“当时的全部情况就是如此。”（得到证物记录“岩元的回忆证词”）

系锯：“总之不管稻叶怎么说，逆转漫画化依然没有被巧舟通过。”

御剑：“正是那样的，尽管一人要求很强烈但毕竟另一人才是决策者。”

“咚！”裁判长敲下锤子：“事件的背景现在已经大致了解了。”

御剑：“到现在总算是准备OK了。”

成步堂：“准备？”

御剑：“哼哼，这个准备就是让辩护律师你……来听这接下来让你败阵的决定性的证言！”

裁判长：“啊，所谓决定性的证言……到底是来自于谁？”

御剑：“提供这决定性证言的人就是，被害者本人！巧舟！”

（未完待续）



本栏目长期征求玩家联机心得，欢迎各位读者给本栏目来稿，分享自己的联机游戏乐趣。

文/任天堂世界 帕伽索斯　责编/暗凌

光与暗的洗礼——混沌世纪

混沌卡组，在游戏王的官方卡片游戏OCG中可以说代表了一个年代，而游戏王国际版2也收录了这些卡片，让掌机的玩家能感受一下这个混沌的年代。开辟和帝龙本身有着强大的效果，虽然为了它们需要往卡组放入大量的光和暗的怪兽卡，但是光暗怪兽中不乏强大的应变型卡，于是整个卡组就变得非常强大。那个时候很多玩家都认为，哪怕是初学者，只要按照列表组合一个混沌卡组就能胜利。虽然不否认混沌卡组的容易上手，但是对于遇到过高段的玩家来说，高段的玩家使用混沌卡组，更能灵活运用各种卡片，卡组的光暗怪兽等卡更能组合出不同的风格。而看似差不多一样的卡组，使用者根据实际情况合理判断和运用，更是游戏王的乐趣所在。

DMI2的游戏里面每个星期都会更换限制卡（实际上4个星期就是一个循环），对卡片的使用非常严格，而4个星期一次的循环只有1个星期能同时使用开辟和帝龙。虽然只有4分之一的时间，但是游戏也存在无视卡片限制的“???”地区，所以玩家们还是有机会体验一下混沌的力量。当然由于其多变性，无论攻关或者联机，卡组里面的卡只要灵活运用，强度或耐玩度都是非常高的。

下面简单介绍一下各种适合混沌卡组使用的卡片的运用以及混沌卡组的个性化偏向。卡片后面是DMI2游戏里面的号码，卡片按照使用方法相似分类，如果有部分卡片因为禁止或者限制不能使用，就用同类型的代替。由于效果方面可以按提示操作，也可以选择英文，而且也应该有不少玩家拿到汉化版了，所以详细的效果不做描述了。大部分介绍也适用于其他卡组，可以用作参考，基本上魔法陷阱部分把泛用的都介绍了，其他卡组的组合也能参考以下的较详细的介绍。

◆主力怪兽：カオス・ソルジャー－开辟の使者－(943)、混沌帝龙 －终焉の使者－(961)

卡组的招牌，混沌最能体现应变战术。开辟两个效果的选择，对方有里侧（覆盖放置）的怪兽或者有陷阱，安全起见以防守表示用效果除外对方怪兽，其他怪兽再攻击；安全的情况破坏怪兽后再次攻击造成大伤害，开辟主要是控制场上情况压迫对方的。至于帝龙则相反，主要是给对方压迫下使用效果，效果几乎能瓦解对方的一切战术。注意谨慎使用效果，因为效果使用后双方一张卡都没有，就拼运气了。当然，配合キラー・スネーク(297)保证自己下个回合有怪兽顶住就能拼一下，或者狠一点直接把自己场上的黑森林魔女或三眼怪用效果送走后拿八汰乌(800)，然后召唤上场咬对方。



カオス・ソルジャー －開闢の使者－



混沌帝龍 －終焉の使者－

◆手卡使用加速：天使の施し(502)、手札抹杀(506)、强欲な壶(516)、リロード(953)





能想到应变的办法，也要能得到想要的卡片，除了靠运气外，更需要利用抽卡的办法来拿取卡片。天使施舍效果较好，除了能抽卡片外还能补充墓地的光暗怪兽。手卡抹杀次之，因为要换全部手卡，当然还能对付对方手卡。前三者都会受限制影响，如果前三者限制影响下觉得换手卡效率不够，可以考虑加入リロード（上弹），此类

卡片一共3张就基本足够了。保持手卡数量和手卡交替速度是最基本的战术思想，基本适用于各种战术，当然也适用于混沌卡组的各种变形(以下介绍如果没有特别注明就等于此类卡片广泛适用于混沌卡组）。

◆手卡破坏系：押收(565)、いたずら好きな双子恶魔(566)、强引な番兵(570)

最好的应变办法当然是从最根本的地方破坏对方战术——破坏手卡。3张卡都能有效地破坏对方的手卡，押收和强引番兵能根据当时情况选取对自己威胁最大的卡片。恶作剧双子恶魔虽然不能查看对方手卡，可是能拉开对方手卡差。如果对自己分数着紧或者不能善于使用选取适当手卡破坏的玩家不建议使用（更有甚者因为看到对方手卡给自己造成压力的）。

◆强力抹杀系：サンダー・ボルト(198)、ブラック・ホール(197)、圣なるバリア －ミラーフォース－(553)、激流葬(682)





无论主攻型的还是被动型的，都需要这些强力的扭转局势的卡片。

◆次级抹杀系：

A：万能地雷グレイモヤ(428)、炸裂装甲(925)、奈落の落とし穴(808)

B：死者への手向け(526)、抹杀の使徒(610)、地裂き(987)、地割れ(508)

C：サンダー・ブレイク(849)、强制脱出装置(992)、硫酸のたまった落とし穴(427)

相比强力抹杀系，此类的使用限制更大，抹杀效果弱，但是由于强力抹杀系的受限制，必需要补充此类卡片，也因为此类卡各有特色，如何选取也非常有学问，按照具体的使用方法分为3种。

A为有发动时限的陷阱，好处是不需要代价（COST），一张卡换一只怪兽，作为陷阱在对方回合破坏能扰乱对方部署，缺点是作为陷阱被动性强。万能地雷和炸裂装甲的区别只在于是否“选取对象”，万能地雷炸最高攻击力的；炸裂炸宣言攻击的，由于游戏中“防选取对象”的效果似乎是没有的（例如以前作品里面龙支配者能使龙族怪兽不会被“选取对象”的效果破坏，此情况下万能地雷“不看人”乱炸就能炸死龙族，炸裂就不能），所以建议炸裂。奈落比普通落穴(509)也要好，因为落穴不能防特殊召唤，而且基本上抹杀的目标都是1500攻以上。至于三者的选择，个人倾向前者，因为往往敌方怪兽出场的时候你会没有奈落。整体上此类卡被动，不建议强攻向使用，而且不能太依赖，因为如果对方对付后场的卡片多，根本没有发动机会。

B为有破坏条件的魔法，好处是主动性强，除了缺乏陷阱的奇袭性没有太大缺点。最全面的是向死者招手，不论表示形式，破坏性最强。代价是一张手卡，不过能补充墓地。抹杀使徒适用于强攻破坏对方的防守；地碎和地裂比较适合反击，想比起A类的陷阱能更快清理对方怪兽，至于两张卡的选择，个人倾向于地碎，因为无论是强攻用怪兽还是死守用怪兽，地碎破坏的“防守力最高”的都会是最有威胁那只。此类卡片主动性强，强攻最适宜使用（陷阱类的还要等）。

C为没有发动时机的陷阱，优点是不像A类有发动时机，灵活性高。例如你覆盖此类卡片上场后，对方使用旋风等卡片破坏，A类的就这么浪费了，而此类却能连锁发动破坏怪兽。缺点方面除了都缺乏魔法的主动性，还有各自的缺点。雷击（サンダー·ブレイク）代价是丢弃手卡，不过比起死者手招，优点是怪兽魔法陷阱都能破坏，泛用性强。强制脱出装置（强脱）无代价，对象怪兽只是回到手卡不会破坏，破坏性欠佳，也能用来脱出自己的怪兽做保护。此卡比较适合手卡控制方向，虽然不能破坏怪兽，但是无代价的情况制造空场，自己召唤首领等打掉对方的手卡，就能把手卡差拉开。硫酸落穴性能比较差。如果是针对对方里侧防守用的怪兽，可以考虑抹杀使徒，更有主动性，此卡破坏怪兽前需要翻开确认，会诱发翻转效果，可以利用此点翻开自己的怪兽诱发翻转效果，当然如果不是太必要不要考虑此卡。

◆怪兽苏生系：死者苏生(514)、早すぎた埋葬(613)、リビングデッドの呼び声(631)





用法简单，受到限制影响后由于没有其他的苏生类卡，所以不能用的时候就不用好了。

◆破坏后场（魔法陷阱区域）系：ハーピィの羽帚(419)、大岚(557)、サイクロン(572)

破坏后场主要是怕中陷阱，所以强攻方向的要配备大量的此类卡片。另一方面也用于应变用，防止对方使用限制行动战术（如用魔法陷阱困住你耗你血一类的）。サイクロン（旋风）在游戏中没有限制，所以基本能保证此类卡片有3张，

夏锦涛	会让人入迷的运动——足球；会让人入迷的游戏类型——RPG；会让人入迷的游戏——红/蓝/绿宝石；会让人入迷的掌机
读者资料	——GBASP；会让人入迷的杂志——《掌机迷》。17岁，男，200335，上海长宁区福泉路495弄61号202室

强攻方向若要补充就用人造人索加(479)和王触(534)代替。

◆装备系：团结の力(729)、魔导师の力(730)、ビッグバン・シュート(885)

装备有很多种，不过这里只提强化效果最好的两个，因为强化效果好，除了强攻向使用外，其他方向也能用于抹杀用（造成大伤害和高攻破坏对方怪兽都需要它）。限制后的替代品可以选取其他装备卡，例如恶魔之斧(166)，不过只建议强攻使用，也不要过多使用，因为强化效果不是很优越。这次DM12还有新一批的装备卡，都是附带各种效果的，效果比较好的流星弓(904)和闪光双剑(906)。在混沌卡组也不太建议使用，因为本身大量怪兽攻击力不高，减攻后攻击力没有优势。爆炎射击(885)可以考虑一用的，因为强化之余可以击穿防御，适合强攻型方向和伤害优先方向的。当然此卡有副作用，不过也能把此卡装备在敌人怪兽上再破坏或者回收此卡导致对方怪兽破坏来灵活运用。

◆效果伤害系：停战协定(606)、破坏轮(637)、魔法の筒(685)



停战协定能无效翻转效果，适合强攻防止对方通过效果反击，不过注意如自己也有里侧的效果怪兽就要考虑清楚再用。破坏轮是很强大的，魔法筒也类似，不过注意对方怪兽会残留。

◆妨碍系：王宫の敕命(608)、王宫のお触れ(534)、マジック・ジャマー(531)、盗贼の七つ道具(532)

此类卡片偏向防守的，但比较难定位适合哪种卡组，主要是看玩家自己的习惯。就如强攻卡组，有些人是采用“顾前不顾后”的极限攻击理念的，就不使用此类卡了。可是充满攻击性的强攻卡组如果放入这些卡，必要时也能破坏对方的反击计划。

◆其他

光の护封剑(209)属于可攻可守类，主要偏向防，如果只是想确认对方的怪兽方便进攻放入此卡，更建议使用抹杀系的卡片。心变わり(530)、强夺(563)很强很好用，不过实在没有空位可以考虑撤掉，因为两者都不能永远获得控制权，如果是有高星怪兽的卡组就一定要放入了，多了一个做祭品的用途。苦涩の选择(574)最基本的用途是补充墓地的光暗怪兽，至于高段的深入用法比较难解释，不多做介绍了。简单的例子，在遇见场上情况不利于自己的时候，把卡组里面用不上的卡片全部丢掉防止以后抽到用不上的卡，当然丢杀手蛇キラー・スネーク(297)也是很好的。

下面主要介绍的就是各种光暗怪兽了，最基本简单的混沌卡组就是用于应变用（均卡组），把下面提到的怪兽各选择一张左右就行了。在均的基础上，能发展成三个大方向：第一个是强攻向，强攻60%抹杀40%左右，通过怪兽强攻，抹杀清场防止对方通过效果怪兽反击；第二个是手卡控制向，手卡控制和抹杀各占半，因为首领等怪兽作战能力不够，需要通过抹杀来清场；第三个是伤害优先型，强攻30%、伤害50%、抹杀20%左右，不需要太重视怪兽的抹杀，以伤害优先结束决斗为目的，而投入强攻的原因是因为太多伤害类怪兽容易被看破战术并妨碍，放入强攻类或者天空骑士等用战斗增加伤害。三个大致方向是如此，可以通过仔细调整分量使卡组更多元化的。卡组大概40-44张最为合适，怪兽和魔法陷阱各占半，怪兽方面由于要提供两只混沌的出场，大概光暗怪兽各6-8只左右，再加入其他好用的其他属性的怪兽5-7只左右。

而一个玩家想要体验游戏王的乐趣，应该是自己思考根据习惯和需要适当控制卡组的每张卡的数量的。由于此原因，加上DM12每个星期都改变限制卡表，下面大概介绍光暗怪兽的应用，卡组就不详细列出来了，根据自己和游戏的规则组合吧。

◆搜索用怪兽：黒き森のウィッチ(357)、クリッター(040)、シャインエンジェル(587)、キラー・トマト(593)





上面说到了手卡交替的重要性，而游戏王里面手卡数量也很重要的，所以既能补充手卡又能根据情况在卡组搜索合用的黑森林魔女和三眼怪就非常重要了，当然此两卡在场上也经常能骗到对方浪费抹杀卡。光明天使和杀手番茄也是搜索用的，好处是能直接拉上场，补充场上怪兽，根据自己卡组1500攻以下的光暗怪兽决定是否放入此类卡和数量，一般来说可以拉的怪兽有3只左右考虑1只，5-7只考虑2只，根据自己实际操作感受调整数量。注意，由于拉出来的怪兽必须是表侧表示（正面翻开的），所以翻转效果一类的怪兽最好不要用这种方法上场（翻转效果怪兽必须里侧覆盖翻开才能发动）。

◆**效果伤害系怪兽**：キャノン・ソルジャー(319)、魔镜导士リフレクト・バウンダー(482)、スフィア・ボム 球体时限爆弹(468)、ジャイアントウイルス(584)、ステルスバード(972)

主要适用于效果伤害方向的怪兽卡。其中加农炮兵（キャノン・ソルジャー）不建议多放，一只左右就够，活用“搜索”的办法。魔镜导士攻击力1700，基本上也有一定的战斗力，效果方面，对方攻击此怪兽就要受到自身攻击力的伤害，起到一定保护作用。由于可攻可守，而且游戏中没有限制，3张也可以。球体炸弹除了能给对方造成伤害外还能破坏对方的怪兽，一举两得，不过由于对方中一次后对方自然提防，建议2张左右。巨大病毒（ジャイアントウイルス）能给予对方500伤害还能多特殊召唤两只上场，除了补充场上战斗力外还能用来做祭品。隐形鸟（ステルスバード）利用效果基本能保持每回合给与对方1000分的伤害，防守力也有1700不易破坏，伤害向的可以考虑3只。

◆**强攻系怪兽**：デーモン・ソルジャー(914)、ジャイアント・オーク(861)、灵灭术师 カイクウ、(742)、不意打ち又佐(981)



恶魔士兵（デーモン・ソルジャー）是1900攻的无效果怪兽，防守也不低，主攻的话可以2—3只。2200攻的橡树巨魔（ジャイアント・オーク）攻击完要变守备，主攻的话也最多建议2只，主要破对方的1900攻和2000防的怪兽。灵灭术师1800攻，有一定战斗力，而且给予伤害能除外对方墓地怪兽防止再利用，而它在场也能防止对方通过除墓地怪兽特殊召唤。不意打1300的攻击力也能打掉一些小怪，也能配合装备卡，最好还是用于清场后直接攻击。

◆**手卡控制系怪兽**：天空骑士パーシアス(646)、首领・ザルーグ(821)、地狱将军・メフィスト(918)



最基本的打丢手卡的效果就是首领了，根据情况放入1—3张不等，手卡控制方向的可以考虑3张。3张的情况下就得需要准备强化卡了，比较配合好的是爆炎射击。天空骑士本身带有击穿效果，能补充自己的手卡。地狱将军能击穿能丢卡，不过攻击力只有1800，由于首领也有丢卡效果，所以地狱将军1张左右就合适，主要还是留给首领和天空骑士。

◆**怪兽除去系**：异次元の女战士(901)、执念深き老魔术师(879)、墓守の番兵(836)、ものマネ幻想师(497)



上面介绍过了魔法陷阱类的抹杀手段，为了提高卡组的应变能力，应该魔法/陷阱/怪兽都有办法进行抹杀的。异次元女战士1500/1600的数值能参与进攻防守，把战斗对象除外也是可选择的，除了除去强大的怪兽，也能使用效果把对方的搜索系怪兽除去防止搜索，2—3只建议。执念深老魔术师和守墓番兵都是翻转效果，一个是破坏一个是弹回手卡，各有优劣，根据自己着重“破坏怪兽”还是“清空前场方便攻击”来选择。镜子幻想师在此类怪兽的性能比较差，主要是主动出场模仿攻击力后和对方一起战斗破坏，不过优点是可以模仿攻击力后清对方场再攻击，也能通过光明天使(587)直接上场。

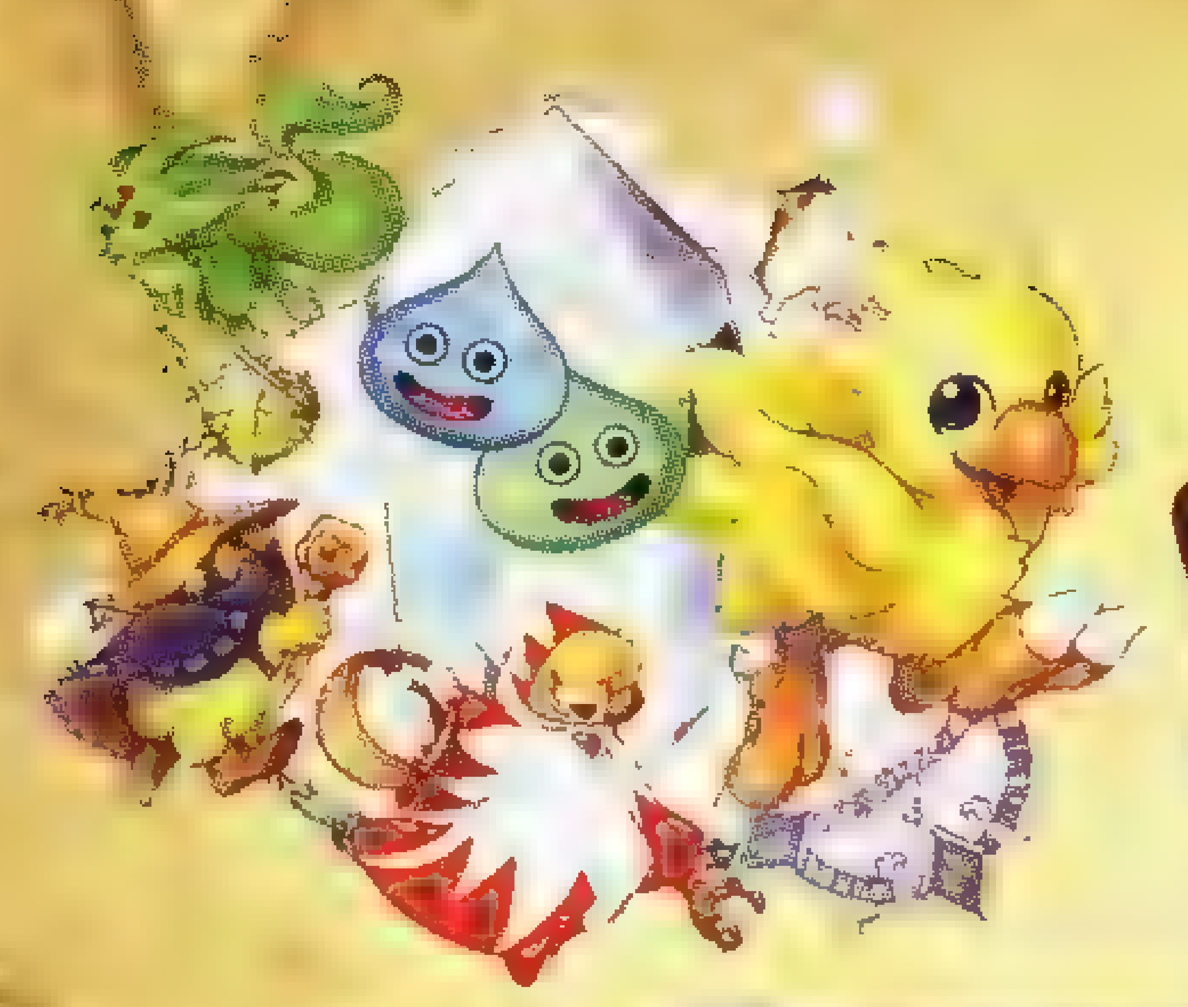
◆**其他**





毛球クリボー(46)可以利用效果防止对方一次性的大伤害，适合安全意识强的玩家，最多2张。圣なる魔术师(267)回收魔法卡比较灵活，建议1—2张。人造人间—サイコショッカー(479)主要是补充清除后场系的不足。电子壶サイバーポッド(576)可攻可守，效果使用后怪兽上场并且补充魔法陷阱卡方便攻击，劣势下也能逆转情况，不过带有运气成分注意使用。月读命(919)可以把自己的怪兽盖上再利用效果，也能针对对方的高攻低防怪兽的特点使用。魔导サイエンティスト(880)，游戏中没有收录全融合怪兽，主要是特殊召唤千眼纳祭サウザンド・アイズ・サクリファイス(466)用于吸收对方的怪兽和红阳鸟(290)用于攻击。科学家特殊召唤的怪兽可以用于祭品出场高星的，科学家提供2300、2200攻的怪兽给カタパルト・タートル(068)能造成极大伤害甚至OTK（one turn kill/一回杀）。混沌の黑魔术师(971)本来是强劲的怪兽，不过很遗憾此次游戏收录卡片的不全，此卡的强大不能充分体现，不过放入1—2张用于应变用还是不错的，建议在苏生卡多的时候才考虑此卡。

赖璇龙	游戏小人生，人生大游戏。
读者资料	17岁，男，537000，广西玉林市玉林高中0414班，兴趣：打NDS、学习、体育





史艾帝国

史艾帝国初次登场，带领大家认识幻想世界不为人知的一面。

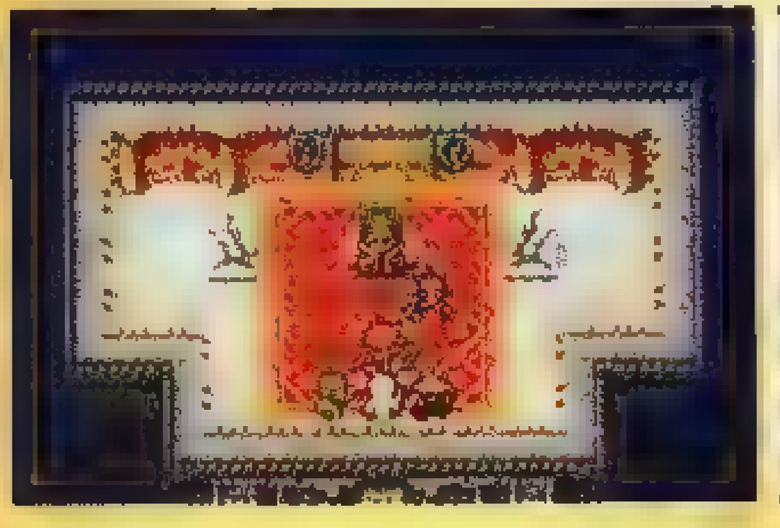
文/NW doubleX 责编/天意



FF1的风土人情

"When darkness veils the world, four Warriors of light shall come. If they cannot gather the shards of light, the darkness will consume all. The four Crystals will never shine again. Now I hear that a Crystal can be found on the continent to our north. Restoring light to the Crystals is our only hope of ridding the world of the monsters which plague it!"

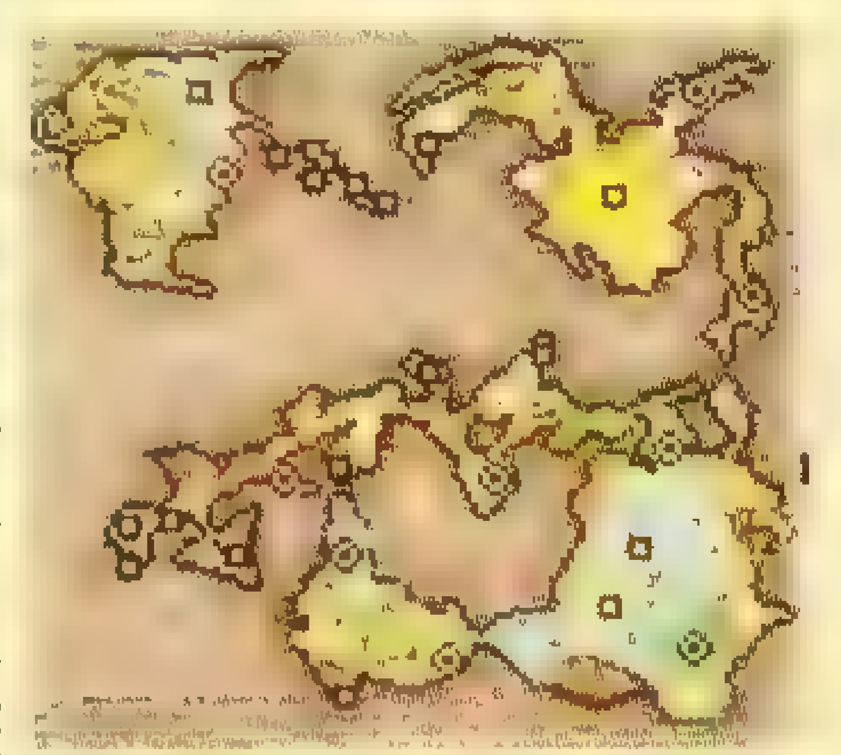
大家好，史艾帝国与大家见面了，作为本栏目的第一弹自然不能马虎，这次在下就与大家一同探讨一下FF系列的原点——FF1世界各地的风土人情。前面的那段文字正是在整个世界中的关键人物贤者ルカーン（Lukahn）的预言，在下先对这段文字中的关键部分进行一个解释。第一句话其实在游戏开头就已经出现过，通过光与暗的鲜明反差表明了主角为什么要去冒险，并衬托出整个游戏的主题。shards of light直接翻译就是光的碎片，看起来简单的一个词其实是一语双关，它既暗示着光之战士手中握着的水晶，又表明了光之战士手中握着的水晶与世界上存在着的水晶有着极为密切的关系，其实在游戏中仔细观察几个重要的情节就能发现，光之战士手中的水晶就是使世界上存在的四大水晶恢复光泽的一把钥匙，尤其是在恢复水晶光泽时光之战士会取出自己的水晶照一下这点最为明显。此外在恢复四大水晶的光泽时，光之战士手中水晶的光泽也得到了恢复，人物状态图中就有显示，以前他们携带的水晶是暗的，当每恢复一个水晶光泽后它们也会变亮。I hear that a Crystal暗喻着Chaos神殿中出现的黑水晶，其便是凌驾在四大水晶之上的掌握着世界命脉的重要水晶，而预言中的Restoring light to the Crystals也揭示了游戏的最终目的是将四个水晶的光汇聚到这个水晶中。至于the world of the monsters which plague it依旧是句一语双关，既明确指出不恢复水晶光泽的结果（与第三句话呼应），又说明了这样做会受到the monsters which plague it的阻拦。这只是一个开始，FF的世界远没有如此简单，各位就随在下一起到FF1的世界中"考古"吧！



↑水晶是光之战士的身份证，许多场景中都有表现。

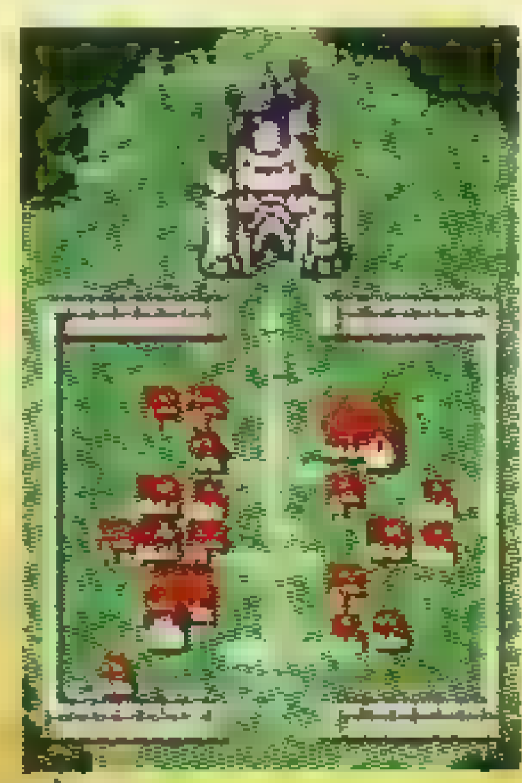


↑这是四大水晶都恢复光泽后的人物状态图。



世界综述：基本上这是一个以中世纪欧洲为蓝本的幻想世界，城堡的风格、人们的生活习惯以及衣着等都符合中世纪的风格。幻想世界中的幻想一词在这里是广义的，不仅指存在着矮人、精灵以及龙等幻想生物，还指存在着飞空艇、潜水木桶等科幻工具。此外这个世界的魔法也极为发达，已经发展到了随手可在商店中买到的地步。细细观察FF1的世界地图不难发现，除去一些零星的小岛外，它是由三块完整的大陆组成的。因为主流生物（如人类、精灵等）主要定居在南方的那块大陆上，就先从那块大陆说起。

南方大陆的地理风貌：这块大陆中共有两片内海，北方的是湖级的小内海，南方的内海则很大，而且还严重阻碍了内海内外的交通与交流，这点直到矮人炸通运河后才得到改变。人类主要定居在大陆的顶点（恰好处在世界的中央），附近有座荒芜许久的Chaos神殿。大陆的最西边（荒芜大地）和大陆的最东边（一大片被称为"三日月"的天然湖）也存在着人类的定居点，不过他们受到了来自土、火两大Chaos的威胁。精灵定居在大陆的西南边，这或许与他们不问世事的习性有关。此外这块大陆上也有矮人与女巫，只是喜好穴居的他们都窝在一个洞穴中。



コーネリア（Cornelia）

概要： 整个世界唯一的两个王国中最大的一个，同时也是整个世界中人类的唯一王国，人类最大定居点。整个王国主要是由城和城下镇两部分组成，当然也包括王国周边野外地区。目前王国因为ガーランド（Garland爵士）

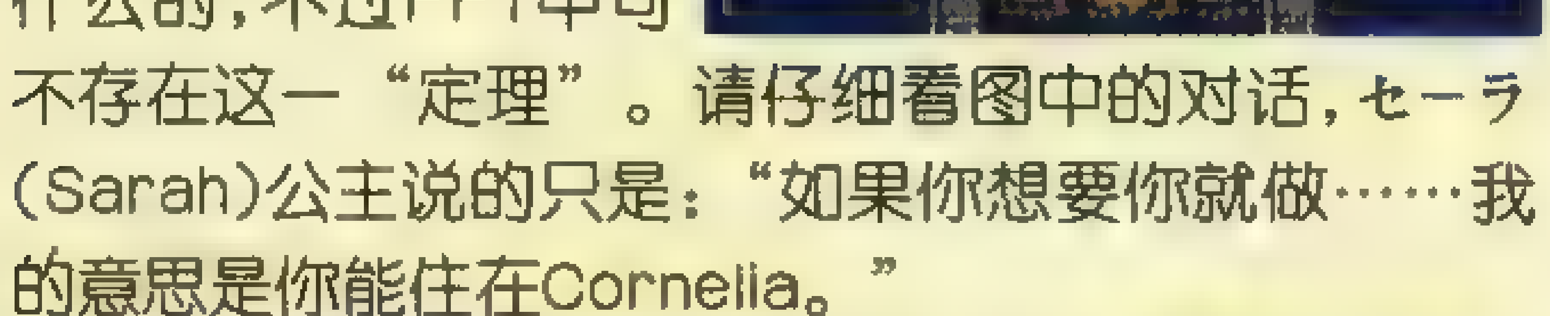
黄天纯	在沉重学习，堆积如山考卷中，游戏给我带来了一丝光明。
读者资料	14，男，200435，上海市闸北区临汾路1051弄12号203室，兴趣：看书、打电脑

诱拐公主而面临重大危机。

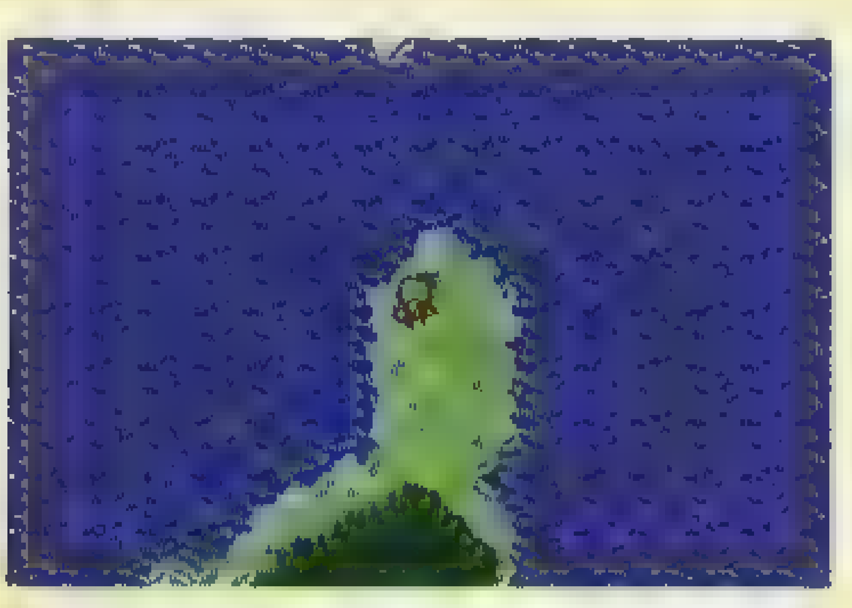
—— 考证 ——

1、主角没台词： DQ系列的主角从来不说话这点谁都知道吧！但是如果问FF系列哪两作的主角也不说话，恐怕没几个人能答出吧！其实这个答案很简单，就是FF1和FF3，这么看来FF其实也是从模仿DQ系列开始而逐步拥有自己的风格的，这是早期的日式RPG通病。

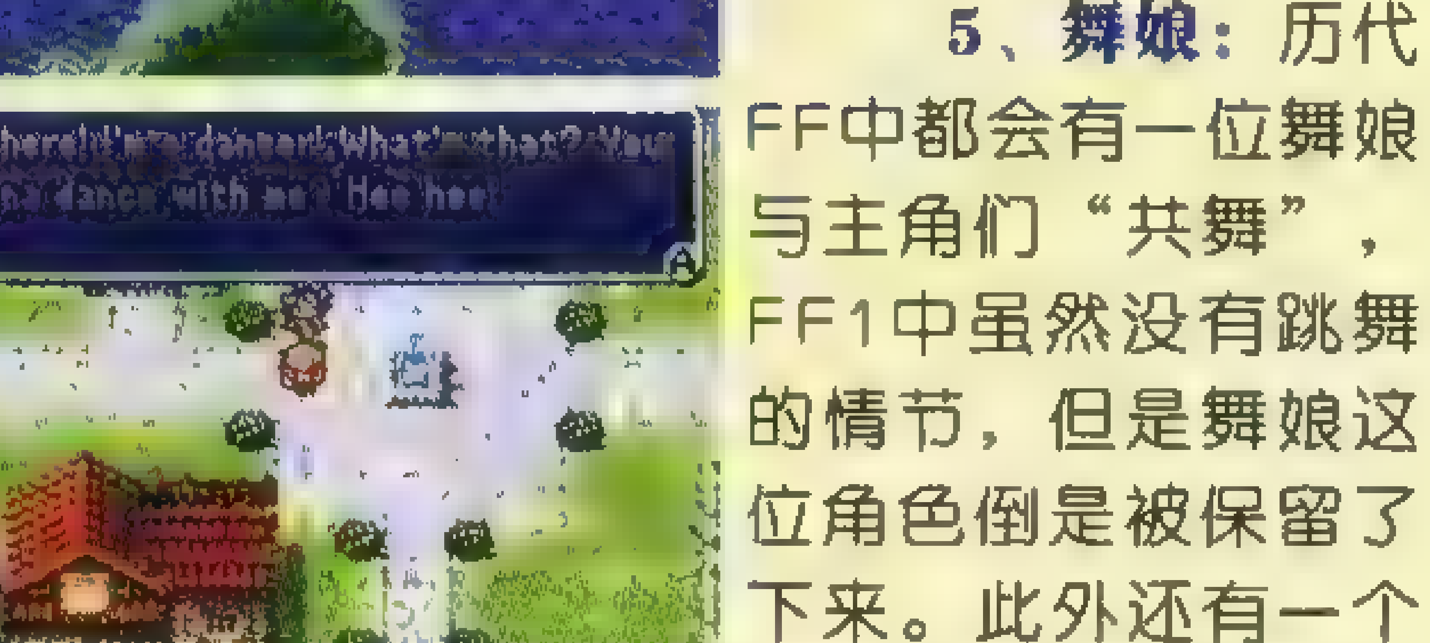
2、追踪贤者Lukahn踪迹： 据说他来过此地，不过为了寻找“三日月”（Crescent Moon）而离开了王国。



3、勇者救公主的“定理”： 一般的RPG中总有勇者救了公主就一定能和公主结婚什么的，不过FF1中可不存在这一“定理”。请仔细看图中的对话，セーラ(Sarah)公主说的只是：“如果你想要你就做……我的意思是你能住在Cornelia。”



4、跨海的怪物： 图中出现的怪物是来自西北方大陆，这一事实想必各位已经知道了。

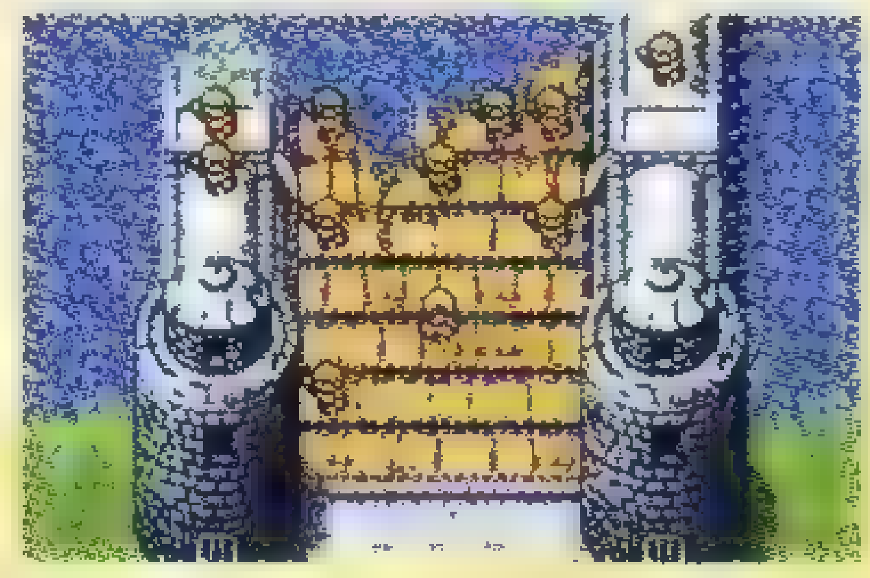




5、舞娘： 历代FF中都会有一位舞娘与主角们“共舞”，FF1中虽然没有跳舞的情节，但是舞娘这位角色倒是被保留了下来。此外还有一个小秘密：一旦你在游戏中不知道下一步该怎么做时，就找她吧，她会为你提供“线索”的。

—— 不可思议之处 ——

1、军队： 一般的中世纪王国总是有着强大的军队实施强制力以确保其统治的顺畅(除非该王国即将灭亡,那时军队不是叛变就是给人消灭了)，但是这个王国虽有军队但却只能说是乌合之众,明明只有一个人反叛却连整个王国的军队都奈何不了他,必须依靠才刚刚开始旅行还没有什么实力的“光之战士”。更好笑的是号称王国最强的家伙即使光之战士不练级也能干掉他……另外,有着如此软弱军队的王国中却非盗贼横行也是一大奇迹，也难怪人们将此城信奉为的“梦之都”。其实王国的军队修修桥铺铺路还是很适合的，不信？看看图,套用一句动画中的名言“他们毕竟是军队啊！”



2、居民住在哪里: 这其实是整个世界的通病，为什么整个世界只有商店，而没有一所居民住宅呢？这个世界的居民难道都露宿街头。因为露宿而着凉了又该怎么办呢？这个世界可没有医院，还好教堂倒是有的——大不了花些钱复活去。

3、光之战士的面向问题： 记得游戏刚开始时，光之战士是背对着王国出现的，怎么说都应该被理解为刚刚离开城市（除非他们爱猛回头又被人捉了特写……），可是从流程上看光之战士们对城中发生的一切根本就是一无所知，根本就不像在城市中待过。这可以说是设定上的一大败笔……面对城市才对啊！

4、王国的秘宝： 王城右上角有两间被精灵王的魔力封印非要用精灵制造的钥匙才能打开的门。守卫的老者充满信心地向光之战士透露：这里存放的是400年前他们的祖先封印的专为光之战士准备的武器。这么说来应该是很强大的武器才对，石中剑(エクスカリバー/ Excalibur）谈不上，那至少也该是如火焰剑（フレイムソード/ Flame Sword）般强力的魔法剑，再不济也应该是一把秘银剑（ミスリルソード/ Mythril Sword）。可是游戏中在这里找到能称为武器的却是军刀（サーベル/ Saber）、秘银小刀（ミスリルナイフ/ Mythril Knife）……这不是初期就在用的武器吗？你们祖先……等等……好像四百年前是风之Chaos刚刚出现的日子，用这种武器挑战风之Chaos难怪会输……什么？老者说的武器是剧情道具炸弹(ニトロのかやく/Nitro Powder)……这东西能当武器吗？

5、Garland爵士诱拐公主的目的： 对于这位王国最强的爵士为什么会背叛，游戏中只是隐晦的提到其被欲望冲昏了头脑。根据在下的观察，他背叛王国诱拐公主的目的不在于公主本人，而是Cornelia的公主代代相传的琵琶（リュート/Lute）。他是2000年前的カオス（Chaos）想必各位都已经知道了吧！各位也应该很清楚这只琵琶能够解除2000年前Chaos神殿中一道重要的封印。那么说来Garland抢走如此重要的东西，使光之战士最终解不开封印并找不到他就很容易理解了。只是坏人的通病就是做事都不干脆……结果琵琶还是被光之战士们给抢了回来。当然公主也知道琵琶留在身边终究是“祸端”，于是就慷慨的送给了倒霉的光之战士们。

6、群居怪物的奇妙现象： 一定有人会想，在刚开始游戏时，同样的哥布林只是在名字、颜色和能力上有细微的差别，居然会在同一区域甚至是在同一场战斗中出现，就算是SQUARE再怎么偷懒也不至于如此做才对。关于这个问题是要这么思考的：哥布林在游戏中被设计成群居生物，而在其氏族中则必定有战士和一般的公民之分。这样问题就迎刃而解了，玩家们遇到的就是一群哥布林，其中哥布林战士（能力较强的）冲在前面掩护，一般公民（能力较差的）“逃走”（哥布林很擅长逃）。FF1中其实还有许多这样的“群居”生物。

——未完待续



文/NW旅团 斋藤★鬼斩　责编/暗凌

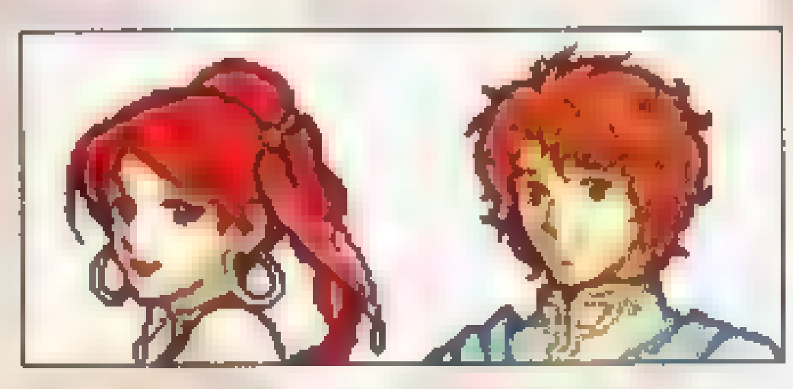
圣魔光石支援对话赏析(一)

支援系统是从《火炎纹章 圣战系谱》开始萌芽的一项游戏设定,虽然当时“支援”的定义和现在掌机三作的定义有很多不同,但是从那时开始支援系统就在玩家心中留下了深刻的印象,也成了日后《火炎纹章》掌机三作中不可或缺的要素。

随着掌机上的《封印之剑》发售，支援系统也迎来了辉煌，两名特定角色站在一起待机超过一定回合数之后，在菜单里就会出现“支援”选项，然后就可以进行支援对话。对话后，两个人就具有支援效果，根据两人的属性特点，攻击力、防御力、命中率、回避率、必杀率、必杀回避率等都有相应加成。支援分为C、B、A三级，具体影响升级支援的好感度数值为：0-60无支援，61-120为C级，121-200为B级，201以上为A级，根据角色不同每次待机增加的好感度也不同，累计到60出现C级对话，以此类推。从C级开始，根据两人在一起的回合数递增，到一定回合后会出现对话,升级支援，而加成也随着支援的等级提高。

在游戏中支援对话把人物的性格淋漓尽致地刻画了出来，简单的几句对话就可以把人物塑造得活灵活现，即使是配角的支援对话同样刻画得很细。可以说《封印之剑》里的支援系统已经发展得十分成熟了，已经不仅仅是一个能提升角色能力值的要素，更是一个帮助玩家了解游戏剧情和人物性格的重要途径了。而《烈火之剑》的支援系统就更出色了，在保持前作完美系统的同时又加入了新要素，比如两个异性角色支援达到A（前提是他们能产生支援）就可以在通版后人物介绍中看到两名角色结婚的场景与介绍，而收集支援对话也成为了玩家们的目标。《烈火之剑》的支援系统相对前作做了部分调整,比如《封印之剑》每章有好感度上限，《烈火之剑》没有;《封印之剑》每章可无限进行支援对话，没有限制,而《烈火之剑》每章每对只能对话一次。这些大胆的尝试也为了日后《圣魔光石》的革新奠定了坚实的基础。

《圣魔光石》中的支援系统多少让游戏的紧张性有所下降，原因是前两作的支援系统是在紧张的战斗中进行的，既要不影响战斗又要把支援蹭上去,两不耽误,不会影响到游戏的乐趣和难度,而这次《圣魔光石》中新增加的“塔”和“遗迹”却可以不计回合数把支援凹到满。但是支援对话的质量还是不错的，很多恶搞型的支援对话让玩家忍俊不禁。



本人最喜欢的支援对话是舞娘迪迪丝(テティス)与修道士阿斯雷(アスレイ)的,历代的舞娘都是让人很想保护的柔弱女子,性格沉默寡言。但是《圣魔光石》中,舞女迪迪丝是外向可爱的女孩子,从下面迪迪丝（以下简称迪）与阿斯雷（以下简称阿）的对话中不难看出她的性格。

C级支援对话

迪：嘿，那边的小子!
阿：小子?你是在叫我吗?
迪：当然，就是叫你呢。你能过来一下吗?
阿：找我有什么事吗?
迪：请你站在这里试着转一圈看看。
阿：啊?转一圈看看吗?是……这、这样吗?
迪：嗯，很不错呢。身体的动作相当的流畅呀，而且，你这小子还真是个帅哥呢。就以你的素质来说，当一个神职人员什么的真是太可惜了呀。
阿：帅、帅哥?真、真的吗?
迪：嗯，你的确长着一张俊俏的脸。嘿，和我一起跳舞怎么样?我觉得你这小子真的是很适合做一名舞男呢。这场战争结束之后，你就试着做我

古睿棋	我从幼儿时便开始玩掌机，只要我不死，掌机就不能离开我。
读者资料	15岁，男，610036，成都蜀汉中路289号锦城苑明园9栋1单元601，兴趣：游戏、网球、游泳、象棋

的搭档如何?
阿：那个，请等一下……我觉得自己应该是不太适合这个吧。
迪：这种事情自己要是不亲自去试一试的话是不会知道的呀。依我来看，你这小子还是很有这方面的才能的嘛。和神职人员相比，舞男才是更适合你的职业吧?
阿：随便你怎么说吧，我觉得我现在的工作有着极其神圣的使命……所以，如果没有其他什么事情的话，我就告辞了。
迪：是吗?真遗憾呢，对了，你小子的名字是什么呢?
阿：我……我叫阿斯雷。
迪：我是舞女迪迪丝，请一定要记清楚哟。
阿：啊……迪、迪迪丝小姐……是吗?
迪：没错。那么下次再见吧，小子。另外，是否成为舞男的这件事情，也请你好好的考虑一下。
阿：我真的是根本就没有这种打算呀……

B级支援对话

迪：小子，不久前我在宿舍中教给你的基本舞步，你清楚记住了吗?我以前已经给你演示过一遍了，所以你现在就试着重复一遍吧。
阿：迪迪丝小姐，现在可是在战场上啊，至少也得等这场战斗结束之后再说吧?
迪：你难道连这点自信也没有吗?这样子可不行呀，像这样松松垮垮下去的话你是无法成为我的搭档的哟。(以下省略)

A级支援对话

迪：哎呀，这不是小子嘛。你自己主动过来了呀，看起来一定是经过了认真的练习，自信满满了吧?那么，就让我们开始舞步的考试吧。
阿：我不是什么小子，我叫阿斯雷。那个……迪迪丝小姐……我本来是不想再和你谈论些什么的，但是，我确实对舞男这件事……
迪：啊，是这样啊。不过，我倒是一直有话想对你这小子说呢。
阿：有、有什么事情吗?
迪：我照着毛小子你说的那样，用树叶来擦洗肌肤……看，我的右脸的这里变得红红的了……
阿：那个……你是不是擦洗的时候太用力了呢?
迪：喂，你能稍微靠过来仔细看一下吗?
阿：那个，这里可是战场呀。我觉得还是不要把时间过多的花费在这种事情上吧……
迪：一会儿,就一会儿。没关系的,很快就会结束的。
阿：是吗，那么……
迪：喂，要好好看看哟。近一些、近一些，再靠近一些嘛。在这里，就在这附近……看清楚了吗?变得红红的吧?
阿：是吗?说是变红了……
阿：哇啊!
阿：那、那么……快的……突、突然……把脸靠的……这么近……
迪：呵呵呵，脸红了吧?你不要紧吧?毛小子。
阿：没、没什么……只是，我的心脏……
迪：扑通扑通直跳吧?
阿：是，是的……
迪：其实，说起你这毛小子，真的是和我的初恋情人十分的相似呢。
阿：是，是嘛……
迪：但是有一天，那个男孩子搬走了。从此以后，便再也没有和他见过面了……真令人怀念呢，那个时候……我和他都还是5岁左右的小孩子呢。
阿：我，和5岁左右的小孩子十分相似?
迪：是呀，都有着一双明亮的大眼睛，你们真的是很相似呢。
阿：是、是吗……其实，我觉得你也和我认识的一个人十分的相似……
迪：哎,真的吗?那么,她究竟是一个什么样的人呢?
阿：她是我的母亲。我的母亲和迪迪丝小姐一样，在我还是小孩子的时候叫我“小子”。虽然我小的时候很喜欢被这样称呼，但是到了现在还这样称呼我的话就有点儿……
迪：哎呀……难道阿斯雷你有恋母倾向?
阿：哎?恋母倾向?
迪：呵……这样吧，我来当你的妈妈如何?喂，小子，叫我妈妈吧?
阿：嗯、嗯……请稍等一下……那个……
迪：哈哈哈，我是在开玩笑呀。你真是让人感到出乎意料般的有趣呢。不过呢，我希望你能成为一名舞男这件事可是十分认真的哟。你的长相很不错，身体的动作也很流畅，所以说素质真是十分的不错呢。我希望你成为我的搭档的事情，请你还是仔仔细细的考虑一下吧。
阿：关于这件事情我们已经谈过了。归根结底，我还是不适合当一名舞男的……
阿：那个，迪迪丝小姐。请等一下，迪迪丝小姐!

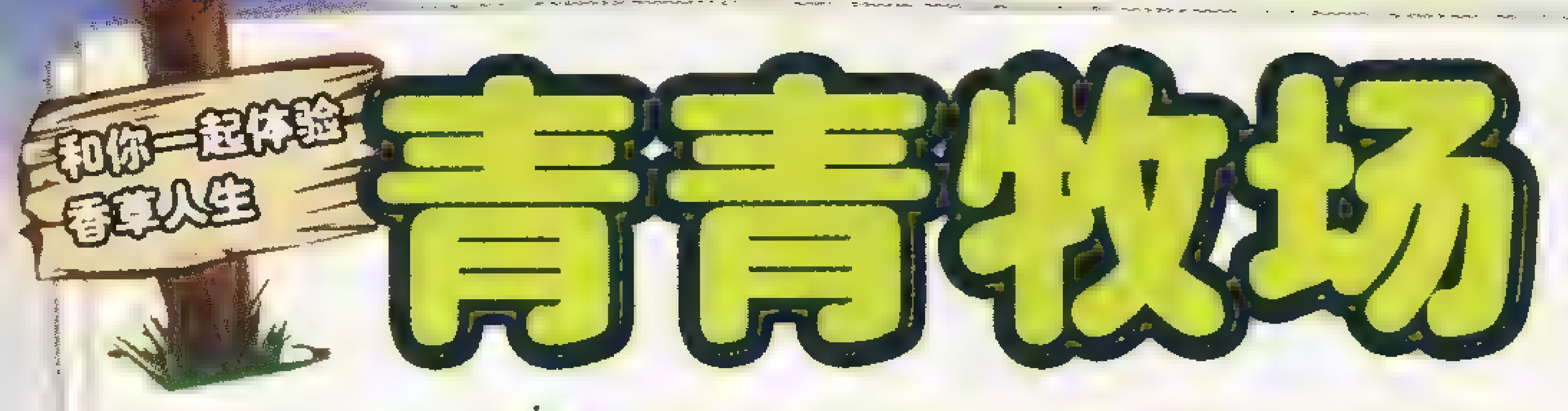
风趣幽默的对话，把一个热情奔放活泼开朗的舞女展现在大家面前，阿斯雷的内向老实的形象也树立在我们的心中。

纵观火纹从有支援系统以来，每作都在尝试改变，而且每作都给玩家新的惊喜，支援系统也慢慢溶进了火纹中，成为了不可分割的一部分，成了塑造人物形象、串连剧情必不可少的要素。支援系统使火纹世界更加完美，也让FANS更痴迷于这个剑与魔法的世界，体会着一个个传奇的故事。



(本文部分支援对话引自火花天龙剑)

陈园军	支持小神游，反对翻新机。
读者资料	18岁，男，315201，宁波镇海区大市堰刘家109号，兴趣：掌机、PC游戏



体验牧场生活，交流个人心得，获得详尽资料，分享游戏诀窍，解答疑难问题，尽在"青青牧场"，欢迎大家的参与！

文/pmgba 长沙黄瓜 责编/暗凌



牧场教学之料理篇

大家好，经过我们上两期对MM们的介绍，现在各位牧场主们应该都成家立业了吧！（什么，你还没有，拖出去抛进坑给我埋了）蜜月的滋味怎么样呢？在蜜月中你是否有亲自下厨为太太做一餐美味丰盛的饭菜呢？什么，你要等太太给你做？别妄想了，牧场游戏里面只能是"自己动手、丰衣足食"，如果想做一个好的料理，首先要一套好的厨房用具，以及丰富的调味料和一颗充满着爱意的心，下面请看本人推荐给各位牧场主们的工具。

菜刀：切菜用。

锅子：蒸、煮全靠它。

平底锅：炒菜、煎菜。

打蛋器：搅拌蛋。

调味料组合：包括了盐、砂糖、酱油、醋、味精五种，可选。

果汁搅拌机：搅拌果汁。

擀面棍：擀面。

烤炉：烤食物。

以上厨具都在电视购物中购买，具体方法就是看完电视节目后到旅馆打电话定购，第二天就会自动送上门来。熟悉工具后，就要熟悉菜的做法了，下面的料理菜单要好好用哦！

料理菜单

料理名称	图	工具	材料	体力	疲劳
S型蛋黄酱		打蛋器+醋	一般鸡蛋+油	+1	−1
M型蛋黄酱		打蛋器+醋	高品质鸡蛋+油	+2	−1
L型蛋黄酱		打蛋器+醋	特级鸡蛋+油	+3	−1
G型蛋黄酱		打蛋器+醋	金蛋+油	+4	−2
P型蛋黄酱		打蛋器+醋	P型蛋+油	+5	−3
X型蛋黄酱		打蛋器+醋	X型蛋+油	+6	−3
X型蛋		——	一般鸡蛋+高品质鸡蛋+特级鸡蛋+金蛋+P型蛋	+6	−4
X型牛奶		——	S型牛奶+M型牛奶+L型牛奶+G型牛奶+P型牛奶	+7	−5
X型奶酪		——	S型奶酪+M型奶酪+L型奶酪+G型奶酪+P型奶酪	+10	−4
野葡萄酒		锅	野葡萄+紫色草+葡萄酒	+1	−40
腌黄瓜		盐	黄瓜	+20	−7
沙拉		菜刀	黄瓜/番茄/胡萝卜/包心菜	+20	−5
咖喱饭		锅	饭团+咖喱粉	+30	−2
炖品		锅+盐	小麦粉+牛奶	+30	−2
味噌汤		锅+味精	任何可食用的食材	+5	−3
炒青菜		菜刀+平底锅+酱油	油+包心菜	+40	−1
炒饭		平底锅	油+蛋+饭团	+40	−1
锅烙		菜刀+平底锅	油+蛋+小麦粉+包心菜	+50	−1
三文治		菜刀	面包+黄瓜/番茄/煮鸡蛋	+40	−5
果汁		搅拌器	草莓/苹果	+20	−15
果奶		搅拌器	牛奶+苹果/野葡萄/菠萝 牛奶+果汁	+30	−15

孙春强	游戏如人生，回味无穷。
读者资料	26岁，男，710043，陕西西安长乐中路35号科品部，兴趣：电脑、音乐

料理名称	图	工具	材料	体力	疲劳
菜汁		搅拌器	包心菜/胡萝卜/黄瓜	+20	−20
菜奶		搅拌器	牛奶+黄瓜/包心菜/胡萝卜	+30	−20
			牛奶+菜汁		
调和汁		搅拌器	水果(草莓/苹果) +蔬菜(包心菜/胡萝卜/黄瓜)	+50	−30
			果汁+菜汁		
混合奶		搅拌器	牛奶+水果(草莓/苹果) +蔬菜(包心菜/胡萝卜/黄瓜)	+60	−20
			牛奶+果汁+菜汁		
腌萝卜		菜刀+调味料(醋)	萝卜	+20	−4
烤马铃薯		菜刀+平底锅	油+马铃薯	+30	−2
草莓酱		锅+调味料(砂糖)	草莓	+5	−5
草莓牛奶		搅拌器	牛奶+草莓	+30	−15
番茄汁		搅拌器	番茄	+20	−20
番茄酱		搅拌器+调味料(砂糖+盐+醋)	番茄+洋葱	+1	0
爆米花		平底锅	玉米	+30	−1
玉米片		烤炉+擀面棍	玉米	+10	−2
		平底锅+擀面棍			
烤玉米		烤炉	玉米	+7	−1
菠萝汁		搅拌器	菠萝	+5	−15
南瓜布丁		锅+调味料(砂糖+酱油)	蛋+牛奶+南瓜	+50	−10
炖南瓜		锅+调味料(砂糖+酱油)	南瓜	+8	−1
酱烤茄子		平底锅+调味料 (砂糖+酱油+味精)	茄子	+30	−2
地瓜布丁		锅+烤炉+调味料(砂糖)	蛋+奶油+地瓜	+40	−5
烤地瓜		烤炉	地瓜	+40	−5
凉拌青菜		锅+调味料(酱油)	菠菜	+20	−1
炒鸡蛋		平底锅	油+蛋	+40	−3
菜肉蛋卷		平底锅	油+蛋+牛奶	+50	−4
蛋炒饭		平底锅	油+蛋+牛奶+饭团	+60	−4
煮鸡蛋		锅	蛋	+20	−2
布丁		锅+烤炉+调味料(砂糖)	蛋+牛奶	+30	−8
热牛奶		锅	牛奶	+20	−10
奶油		搅拌器	牛奶	+1	0
奶酪蛋糕		锅+打蛋器+烤炉+调味料(砂糖)	蛋+牛奶+奶酪	+50	−5
干酪		锅	奶酪+面包	+40	−5
苹果派		锅+菜刀+擀面棍 +烤炉+调味料(砂糖)	苹果+蛋+奶油 +小麦粉+蜂蜜	+53	−10
苹果酱		锅+调味料(砂糖)	苹果	+5	−5
苹果烧		平底锅	苹果	+8	−2
竹笋饭		——	竹笋+饭团	+30	−1
葡萄酱		锅+调味料(砂糖)	野葡萄	+5	−5
葡萄汁		搅拌器	野葡萄	+5	−5
蘑菇饭		——	蘑菇+饭团	+30	−1

——未完待续

王杨	人生的苦难实在太多，每当这时我就会去找我的亲人——SP，它总是和我聊天，从白天到深夜，直到它眼睛红肿。
读者资料	18岁，男，116000，辽宁大连第48中学高二11班，兴趣：广泛



最近又看到了一些NDS上恶魔城新作的新图片,感觉上是要比GBA上的华丽一些。但怪兽的动作与感觉还是那么的僵硬,那只绿色的蝎尾狮看起来简直就像是用积木拼起来的一样,拼接的裂缝还露着呢。就从游戏的系统还是沿用《晓月》的这一点偶就又要叹一句：没诚意。从GBA上的三作来看，新掌机上的恶魔城系列就是一个不停试探实验的过程，从复古派的《月之轮回》，到前卫型的《白夜协奏曲》，到中庸的《晓月圆舞曲》。虽然还称不上有完美的最强作品诞生，但只要是在发展，不论大小，进步是值得肯定的。而且这种姑且称之为“试探”的发展总能给玩家带来新鲜感。这也是偶觉得新掌机上的恶魔城系列比家用机上的作品更有活力，前途更光明的地方（掌机上的作品数量和在欧美的销量也证明了这一点）。但最新的DS版居然只把目标定成了做一个《晓月圆舞曲PLUS》。虽然《晓月》是发售量最大的一款，但也要考虑到消费者的购买惯性和厂商发售前不同的宣传策略等客观原因（诸如本不喜欢CV系列的日刊的超高评分），如此完全继承还称不上掌机恶魔城究级系统的《晓月》，如果不是出于赶工或者试探DS消费群趋向的目的的话,那么这种不继续发扬掌机系列优势发展习惯的做法实在让人费解。

文/ASTAROTH 责编/小僳

恶魔城之大理石廊下

（接上期）

有些“环保主义者”比如偶，不喜欢杀死某些只有一个的BOSS，可不杀它们又阻碍剧情发展。因此经过反复的查找与实验，终于找到了可以让死掉的BOSS全部都活过来的方法。

这个实验最初偶是在SS上的《月下夜想曲》上开始进行的，灵感来自于利用斧兵铠甲不杀木乃伊BOSS而拿到“德拉克拉的心脏”这个魔道器的BUG（注1）。仔细分析了这个BUG之后我们可以发现游戏里BOSS屋的门口其实就是一个传送点，而真正的BOSS屋则有2个！或者说除了地图上的BOSS屋以外还有一个BOSS屋！这个屋子才是真正装有BOSS的。在BOSS没有被打死的情况下进入BOSS屋门的时候会被传送到有BOSS的BOSS屋里，而在BOSS已经被消灭了的情况下，则只会进入和整张地图结合在一起的那个BOSS屋里。

注1：利用斧兵铠甲不杀木乃伊BOSS而拿到“德拉克拉的心脏”方法：靠近木乃伊身边时BOSS会使出一种近身的投技，被抓住的阿鲁卡多会被木乃伊转几个圈后摔向墙壁。由于斧兵铠甲太重，木乃伊抓不起来，因此投技不会成立，斧兵铠甲又不怕毒，因此这是乐胜木乃伊的最好办法之一。但现在我们的目的不是杀死木乃伊，而是正好相反，我们要它活下来。所以进入BOSS房间的时候先不要穿着斧兵铠甲，然后故意接近BOSS，并引诱其使出投技后故意被捉到。这时马上按开始(START)键，换上斧兵铠甲。木乃伊本来已经使到一半的投技只能被迫中断下来，因为没办法往下出招，木乃伊就会一直固定在投技失败时的姿势上。现在马上向屏幕的右边跑过去，就会发现屏幕一黑——没经过门口的台阶（穿上斧兵铠甲后是跳不上那个台阶的）就直接进入了BOSS屋后边的房间，这时玩家可以先去吃里面HP上限提升的罐子，然后再回到BOSS屋，就会看见魔导器“德拉克拉的心脏”高悬空中，而木乃伊BOSS则不见了。这与我们的题目不符不是么？不用担心，吃完魔导器抽出去存个盘再回来，你就会又看见那只熟悉的棺材了。

恶魔城之百科书屋



（接上期）

The Fourth Tradition：The Accounting

Those thou create are thine own children. Until thy Progeny shall be Released, thou shall command them in all things. Their sins are thine to endure.

第四戒条：责任

血族有义务全责照顾自己创造出来的晚辈

王战	《掌机迷》是一位导游，带领我在游戏的海洋中自由领略其中的奥秘。
读者资料	15岁，男，150001，哈尔滨南岗区果戈里大街361号战峰转，兴趣：玩手掌机、看书、交友

(Fledgling)，直到引介给王子（Prince）公证身份为止。在血族社会中，子嗣是被当作孩童一样的教导抚育的，上辈必须尽力加以指导教育的。一旦被王子认可之后，子嗣便获得独立的身份——也就是新生，拥有和其他正式Kindred成员一样的权利。但为了长辈的名誉和自己的地位，新血族成员(Neonate)必须以能力证明自己确实有资格成为血族社会中的成人，才不会受到其它血族的轻视。看来作为一个吸血鬼也不是一件容易的事。

The Fifth Tradition：Hospitality

Honor one another's domain. When thou comest to a foreign city, thou shall present thyself to the one who ruleth there. Without the word of acceptance, thou art nothing.

第五戒条：尊客

通常血族很少远行，但是只要进入其它Kindred的领地，便必须接受其统治。当代的领地指的就是王子的辖地，当血族进入某王子的辖地时，通常必须觐见让其知晓。晋见的过程随不同的王子而异，有些王子要求正式的会面仪式（大家还记得月轮里内森见到卡米拉复活德拉克拉的“谒见之间”吧），并且必须通报血脉身份，第一次带领变为Kindred的母亲回巴黎的黎斯特就因为没有向巴黎的长老会晋见而遭到了狙击。有些则以简单的方式互相认识，但其实进入他人领地未通报的血族，若被发现也通常不会受到太大的惩罚，只会被抓到王子面前质问一番然后放回。这项传统主要是为了保障王子对领地的统辖权力，因此王子在晋见之后，也通常不会过度拒绝外来者，除非是恶名昭彰的Kindred成员。吸血鬼猎人D里的男性吸血鬼就是因为带着人类恋人才必须在暗地里逃亡，无法申请其它Kindred的帮助与庇护。

叛逆者(Anarch）常不愿主动遵守这项传统。另外，麦修撒拉（Methuselahs）也大多不会在乎王子的权力，因为他们通常活得比Prince还要久，而且最主要的是其能力十分强大。在他们眼中，一般Kindred和人类没什么两样。而在上古血族(Antediluvian）——十三氏族的创建者，强大到几乎可以和神匹敌的最强血族面前，卡玛利拉(Camarilla）的条约更是犹如废纸一般。

The Sixth Tradition：Destruction

Thou art forbidden to destroy another of thy kind. The right of destruction belongeth only to thine Elder. Only the Eldest among thee shall call the Blood Hunt.

第六戒条：格杀

这项传统向来备受异议，过去的Elder指的是长老，但当现在已经越来越倾向于特指王子了。也就是说，只有王子拥有处决辖下Kindred的权力，这项权力也是受到卡玛利拉所认可的，只要王子是因为维护传统而使用此权力，通常长老们便会支持他。这也是年轻血族与年老者的主要冲突点。犯下「谋杀罪」的Kindred成员，通常会被王子以猎杀令缉捕。



对于严重违反传统戒律的血族，所谓的惩罚通常都是交出性命。王子有权力下达猎杀令，猎杀行动通常是秘密命令辖地中一些或全部的血族猎杀破戒者。若是有其它的Kindred敢协助被猎杀者逃亡将被视为对王子尊严的挑衅，而成功捕捉到被猎杀者的犯戒者，通常会获得一定的名誉。同时也有获得被猎取者血液的权力，血液对血族来说意味着生命、力量。能得到同族的血液更是珍贵。因此很多年轻的Kindred通常是很愿意参加猎杀行动的。

一般而言，只要王子下达了猎杀命令，便在其领地内永远有效但卡玛利拉允许最高层的秘密会议（Conclave）事前否决王子的命令，参与秘密会议的成员必须以相反的证据作为表决依据才可能驳回王子的猎杀命令。但若王子不遵从秘密会议的决议，虽然不会受到任何惩罚，却必然会损失相当的名望，在重视名誉的血族里这是要比猎杀令被驳回还要丢脸的。

卡玛利拉的政治运作并不单纯。主要由梵卓族（Ventrue族）进行各氏族之间的整合，七个氏族的长老会定期召开的高层会议（Inner Circle），会议中选出各氏族的大法官（Justica）。大法官可说是卡玛利拉的最高权威，大多由辈份较高者担任(这表示他们都有强大的异能），他们负责裁断并惩处所有危及卡玛利拉生存的行为，原则上他们是整个卡玛利拉的统治者（当然，他们管不到参与高层会议的长老）。大法官们有时并不自己裁断事情，而会邀请地方重要血族人士，召开秘密会议(Conclave)以投票方式裁决事务。同时，无庸置疑地，大法官都有自己的眼线。在这整套政治运作过程当中，通常充满了高峰间的政治斗争和阴谋，而年轻的血族则多半在其中扮演卒子的角色。

王萱	不知像我这样没有掌机（一部都没有，仅仅摸过GBA）却仍坚持买《掌机迷》的读者有多少？
读者资料	21岁，男，421001，湖南衡阳南华大学文法学院中文031班，兴趣：白日梦、奇幻、架空、动漫



返京逢雪有感

风舞银花漫天降，
万里北疆裹素装。
山林瑟瑟恨地冻，
千里独行愿吉祥。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d _ b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
┌(- _ -b)┐	鄙视你！



雪人记事本

1、春节长假开始的前一天才发现俺的返乡车票还没有踪影，于是请了半天假跑去火车站。在地铁里接连收到小狼、AYA（动新视频编辑）和小侃的短信，要求俺替他们代买火车票。排了一个小时队之后，小狼等人的票均已搞定唯有俺的车票只有站票。最终俺还是咬牙买了一张，就当站十二个小时来健身吧！

2、大年三十当天，陆续收到了飞月等人发来的奇奇怪怪的拜年短信。本想在晚上给她们回拜，却不料实际操作时赶上了短信收发高峰，怎么也发不出去了。经过不懈的努力后，虽然最终完成了全部回拜，但是也累了个满头大汗。人多，也是一种罪啊！

3、春节之后的第一个休息日之后，暗凌兴冲冲地跑来上班。一进编辑部的门就听到编辑部众人发出一片“哇”、“噢吻”、“不是真的吧”之类的声音。原来是暗凌新剪的头发太短，以至于众人一时不能接受。不过，暗凌对自己的新发型还挺满意，自称为“怒发冲冠”。不料，她刚刚转身要去打水时，听到后面某男说道“秃鹅”，暗凌的心情……

来自天津市的王存磊：雪人兄，“雪人聊天室”为什么要改为“人人聊天室”？

来自东北的雪人：“人人”者，乃“人人有份”之意也。也就是希望我们的各位读者大人都能积极参与到我们的聊天室中来。

来自河北省的乔宇琪：《王国之心》很有趣啊，可卖片的老板为什么写成《亡国之心》呢？

来自东北的雪人：就这么几个字也会犯这样严重的错误，看来他们还真是很不负责啊，这是什么态度啊？相比之下，俺写很多字的文章有几个错别字似乎好像也不是很过分吧？

来自北京的飞月：废柴，你又在乱说话了，赶快去校对杂志吧，不然要你好看！

来自东北的雪人：d- _-b! ——!

来自澳门的潘洁雯：我终于看到我的留言了，我很高兴，但是你们把地址印错了。

来自东北的雪人：真是抱歉啊，由于我们工作上的失误给你添麻烦了，我们以后都会注意了。

高扬	每次机子被老妈收去总能凭着直觉找到它的藏身地，难道这就是心有灵犀？
读者资料	19，男，355200，福建省福鼎下龙山七栋16号，兴趣：动漫、游戏、动漫音乐


云南保山隆阳区一中初一44班 周诗皓

来自湖北的暗凌：老大，你这次怎么没有说“也请你今后尽量用楷书书写”之类的话呢？

来自东北的雪人：对女读者说话要有礼貌啊！

众小编：要不要这样啊？┏（－＿－b）┓！

来自广西壮族自治区桂林市的罗毅：将回函卡上嵌上防伪金属条，对光可以看到飞月的头像。将《PG》印上水印，在紫光灯下可出现明显的“PG”字样。或者将《PG》封面粘一块金币，以防假冒。

来自东北的雪人：这位读者的建议的确不错，不过实现这个建议的费用比较多。正所谓我不下地狱谁下地狱，解铃还需系铃人，这笔费用就由罗读者一人承担了吧！

罗毅：——！@_@！

来自辽宁省本溪市的申震：为什么PSP比SP多了一个“P”，价格上就多出几千块呢？

来自湖北的暗凌：那是因为这个“P”的含义不仅仅是一个字母那么简单，它的含义是……

来自东北的雪人：你不觉得你现在解释的这个词的读音很是奇怪吗？

来自北京的飞月：废柴啊，上班时间你就不能想些正经的事情吗？

来自银川市的马睿：这期买了两本《PG》，无限的话都写了进去，雪人如找不到两张，那么你们这期我全包了。

来自东北的雪人：小侃、暗凌，这期俺不看回函卡了，这样就算你们看到了那两张，也不算是俺找到的，那么这期杂志的销量就会……

暗凌＋小侃＋马睿：——！┏（－＿－b）┓！

来自乌鲁木齐的杜轩：一期的《PG》我可以从月初看到月末，从家带到学校。虽说有的文章看过好几遍，但我还是愿意细细品味。

来自北京的飞月：真是一个忠实的读者呢，谢谢你对我们的支持哦，我们会更加努力把杂志做得更精彩。

董事：但是，他一期《PG》从月初看到月末，是不是说明他每月只买一本《PG》呢？如果是这样的话，那我们的销量不就始终无法增长了吗？难道把杂志做得很精彩也是一种错吗？

来自东北的雪人：那我们是不是可以考虑把杂志做得不那么精彩，那么我们的销量就会上升了！

来自北京的飞月：废柴，你究竟在说什么歪理啊？

董事：雪人胡乱说话，本月扣薪……

来自东北的雪人：神啊，请当俺刚才什么都没说过吧！

来自深圳市的高旭钊：看了《当心！SP泄露你的性格秘密》，晕！我既喜欢黑色，又喜欢银色SP，莫非我有人格分裂……

来自东北的雪人：小月啊，按着高读者的推理，那我们共同认识的某人拥有好几台不同颜色的SP，莫非他有多重人格不成？

来自北京的飞月：废柴啊，那家伙是收集机器爱好者而已啦！

来自上海市长宁区的陈颉琦：恭喜《PG》新年换新装，希望不久以后小编的形象也能有所改变。

来自东北的雪人：读者的要求是不可违抗的，俺要申请一笔费用去一下韩国，听说那里整容技术很高呢？

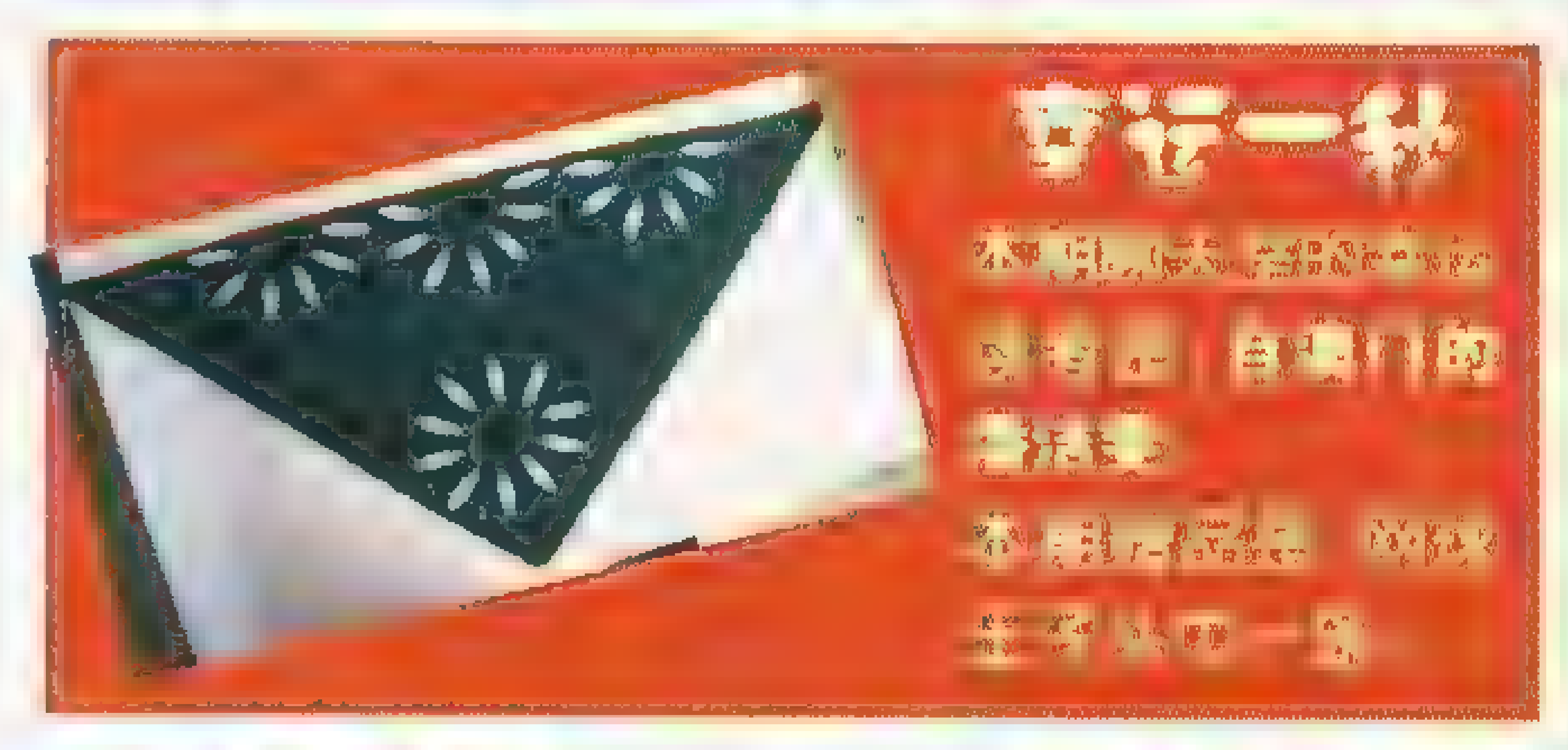
来自北京的飞月：废柴，你不是一向都不太在乎外表的吗？这次怎么……

来自东北的雪人：其实是最近催债的人比较多，所以……

飞月＋陈颉琦：d－＿－b！＋┏（－＿－b）┓！

来自四川省南充市的温海东：我忘不了VOL.1《掌机迷》上市的那天，忘不了众位编辑。你们，还好吗？

来自东北的雪人：托读者大人的洪福，我们都还不错。如果没有记错的话，俺第一天来编辑部上班时就曾经看到过温读者的来信。时间过得真快，不过俺相信我们将会是永久的朋友！



邮购资讯

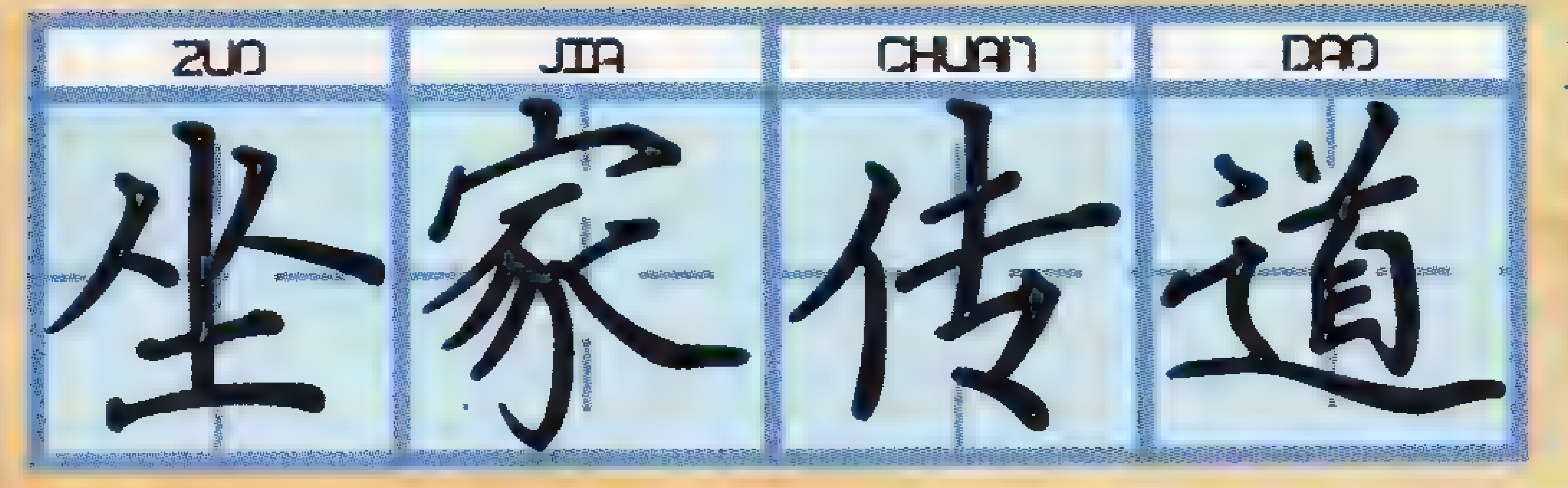


●第14、15、16期
……10元/本

●第17、18、19、21、22、23、24、25、26、27、28、29期
……9.8元/本

★邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

杨凯	终于下决心买个NDS，于是卖SP，卖废报，卖破铜烂铁；凑了1300元，BOSS却说少了1400不卖……难道真的要去卖血吗？
读者资料	16，男，550018，贵州省贵阳市乌当区新天学校高一3班，兴趣：玩GAME、看PG



本期嘉宾：nakazawa

其实，自己最爱的是足球，因为欣赏nakata，而给自己取了个nakazawa的笔名。尽管也梦想着能成为职业球员在万人欢呼的球场上射入一发逆转的精彩进球，但身体条件决定了自己最多只能幻想一下，于是将所有的梦想交付于游戏，没有快乐足球，但还有快乐游戏。

nakazawa的小档案

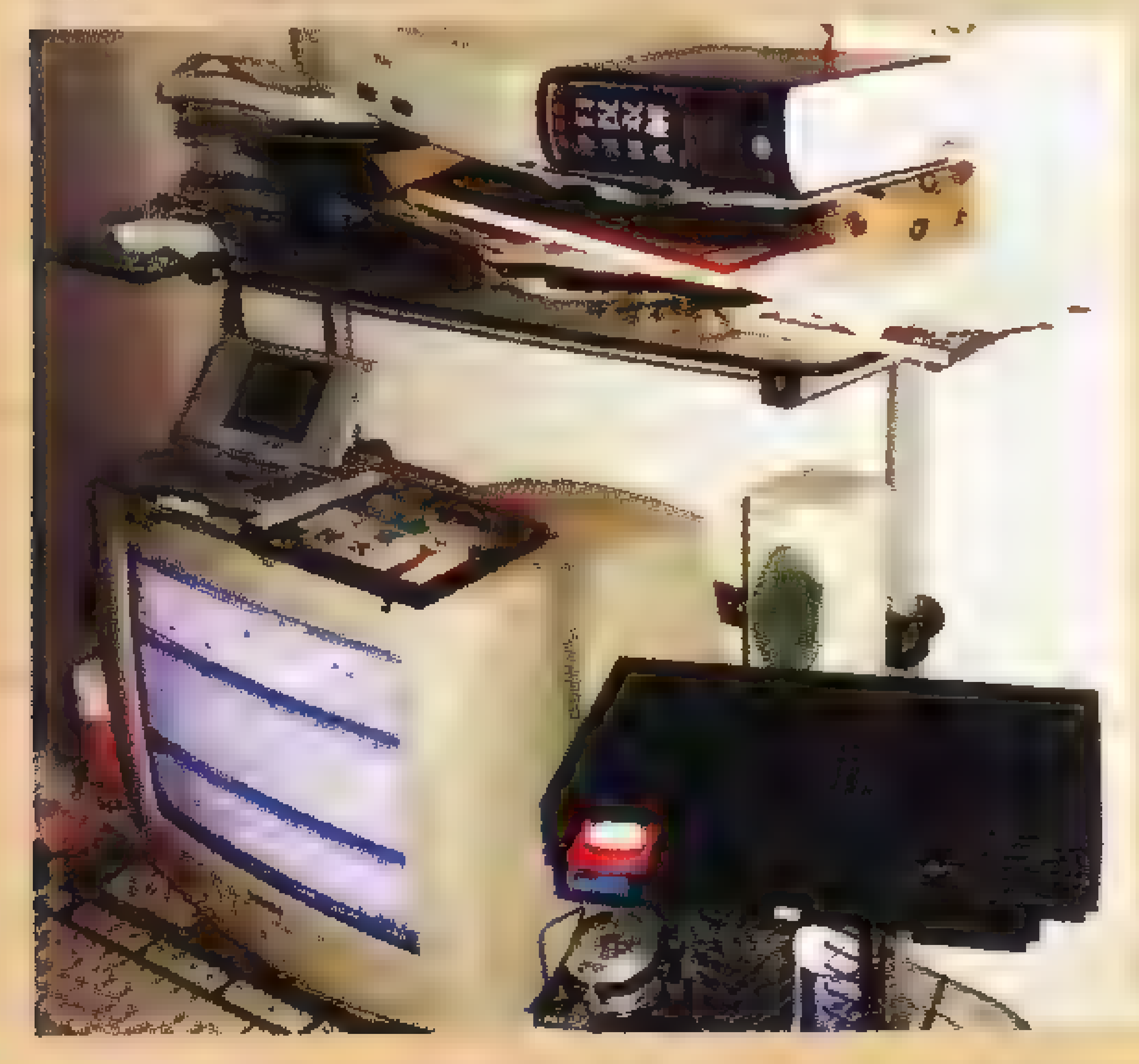
生日：1981年10月
毕业院校：西南科技大学
偶像：罗·巴乔、松浦亚弥
兴趣：足球、游戏、漫画
喜爱的游戏类型：创造球会系列、三国系列、逆转系列

说到自己和游戏结缘，那还真得追溯到十多年前。当时的那个年代，游戏业在国内还未完全开化，社会舆论对于游戏的压制和偏见也几乎影响了我们那一代人。除了背着老师躲着进街机厅就只有窝在家里啃红白机了，而且还有家长的时限，记得曾经还有次去街机厅潇洒后回来被不厚道的同学向老师告发而最后不得不被请家长和写检讨的不光彩记录。现在回头来想想这些事情，甚至觉得似乎都有些不可思议，有时真羡慕现在的孩子们，可以光明正大地享受被游戏所包围的童年。

应该说初期的《电软》对自己后来的游戏观影响很大，94和95年正好是三国游戏风行的年代，无论是TV还是PC甚至街机，都被三国热所包围着，早期的《电软》极尽篇幅地介绍各类三国题材游戏，渐渐地自己也和很多人一样，因为游戏而去了解三国，也因为游戏而去自学日语。但也正是因为当时三国情结的影响而喜欢上所有策略类的游戏，自然电软上所介绍的每款优秀游戏自己也必定要想法上手一番。记得当时实在是经不住电软上《光明力量2》和《梦幻模拟战2》唾沫乱飞的介绍而去偷偷买了天价般的MD藏在家里玩，平时不敢拿出来就只有半夜里摸黑偷偷起来玩，一次次地通宵奋战，虽然辛苦，但值得回味，自己在这个时候也成为了SEGA饭。

渐渐的到了96年底，次世代主机的潮流也刮到中国，为了SEGA，为了华丽的《梦幻模拟战3》，又同样的花费天价入手了土星，这台机器至今都让自己对其爱惜不已，在当时已开始逐渐开化的国人游戏观念下，逐渐能够坦荡地坐在家里享受游戏了，于是《樱大战》、《创造球会》、《银河之星》等这些当时的经典巨作都成为现在自己仅存的快乐游戏的记忆，随着后来DC的凋亡和世嘉的沉沦，也开始不断地进行修正自己的游戏观，也再次同很多人一样，慢慢地完成了从SEGA饭到任饭的转变过程。对于sony，自己真还没有什么特别的感觉，谈不上反感，但也不会喜欢，后来买PS2也是完全为了《樱大战》和《创造球会》，但令人遗憾的是游戏虽然还是那个名字，但已经不是那个游戏，世嘉似乎真的已经死去，自己一向所追求的快乐游戏之感也荡然无存，现在除了偶尔碰碰WE，我那台PS2基本都是用来扑灰的。应该说后来GBA的出现，也才让自己重拾游戏的兴趣，但此时又才发现自己的游戏取向已经让我自己也都不清楚到底是什么了，因为最大的爱好还是足球，所以也几乎玩遍了掌机上所有的足球游戏，当然都是策略向的，特别是《创造球会A》的出现，这几乎影响了自己的人生道路。

2002年秋发售的《创造球会A》，又出于自己的球会情结（我很博爱，所以情结多……），因而花掉了几乎半年的时间钻研此作，后来无意在闯家中看到有读者向风林询问为何《电软》一直未做《球会A》的攻略，自己一翻当时的电软，发现确实如此。这时突然想到既然没人做不妨把自己所做的发过去试试，没想到后来竟真被录用，一时信心倍膨便将自己所玩的其他几作足球游戏攻略也相继发去，居然也被一一录用了，后来也因此而结识了主编杨柯来大哥，在他的帮助下自己也正式走上为电软撰稿的道路。



GBA上的原创游戏不多，对于众复刻或移植游戏更是不感兴趣，于是《逆转裁判》这个特别的系列便深深地吸引了我，恰逢2004年初又在为电软撰写《逆转3》的剧情攻略，而《逆转3》对于自己来说，更像是一份弥足珍贵的大礼，因为正是通过逆转3而结识了现在自己不少的好兄弟们，也正是和他们一起才有了现在的逆转A.C.E站，特别是血花、晨、汐海等人。当时因为一直都是为电软撰稿而并未在《PG》上有所表现，后来因为逆转特稿的事情而与风林有了较深的接触，在他的帮助下，同时也伴随着逆转ACE站的壮大，便开始了以站点的名义集体为《PG》大量地撰稿直到如今，而逆转ACE能在不到1年的时间内发展成为万人站点也离不开站友们的奋斗和与《PG》的合作，在此感谢所有为逆转ACE的发展出过力和所有帮助过我们的朋友。

←nakazawa凌乱的电脑桌，上面什么都有……

责编/雪人

陈读者	支持行货NDS，期待神游公司再次造福中国玩家。
读者资料	19岁，男，537500，广西容县高0510班，兴趣：收集有趣的旧东西



心目中永远的《口袋妖怪》

八年前，当我第一次在电视上见到《口袋妖怪》时，我便喜欢上了这些小家伙们。记得那个时候，无论是漫画、玩具，还是贴纸，我都收藏，可以说，我是个不折不扣的“口袋迷”。

记得第一次到电玩店买GB卡时，我问老板：“有《宠物小精灵》这种卡吗”？老板从柜台里拿了一盘《口袋妖怪·黄》，并告诉我这就是电视上的“宠物小精灵”！当时卖价很贵，但我还是买了下来，我当口袋妖怪“训练师”也是从那时候开始的！

其实我并不是只喜欢《口袋妖怪》的游戏，而是从心里面喜欢它们的，我曾经和口袋妖怪网的站长皮卡秋有过一段访谈，他告诉我在他心目中的口袋妖怪是聪明的、通人性的，然后我说：“口袋妖怪很真实地体现出了现实情感啊！”在TV版上的口袋妖怪身上发生过许多事，都是很感人的！

在《路琪亚的爆诞》中，海神路琪亚并不是以可爱的方式登场的，而是作为一个神尽自己应该保护大家的责任而不顾自己安危去平息三圣鸟的战斗，最终取得胜利，保护了地球，这种事或许只能作为传说，但它却说明了现实世界的舍身精神。

沉睡了一万年的许愿星吉拉齐，在短短的七天内，终于找到了朋友，而且最后为了朋友用尽全力打开了自己的“真实之眼”，打败了吉拉顿。这是一个值得庆祝的时刻，也是吉拉齐与好朋友分别的时候，它将再次进入千年的沉睡中。我第一次看《七夜的许愿星》时，竟被感动得流泪，我被吉拉齐与小遥弟弟的友情感动了，因为它勾引起了我对昔日与朋友离别之情的怀念，这也是我为什么如此钟爱妖怪的原因。



↑温海冬和他的朋友们。上一排由左向右依次是：猪儿、双、影子、BoBo、鸟儿，下一排由左向右依次是：卡比、海冬。

自从《口袋妖怪》登陆GBA后，我希望找到一些有着同样爱好的朋友，但一直没多少机会。在一次买《电软》时，惊奇地发现了一则广告——第一期《掌机迷》上市的广告，而且封面里“皮卡丘”这只黄色可爱的电气鼠，估计当时没几个人不知道吧！再后来，我接触了《掌机迷》，但前几期却没有关于《口袋》的东西，那个时候，我曾多次写信要求《掌机迷》办一个《口袋妖怪专栏》，因为我认为这款游戏会吸引不少朋友，而且我想结交《口袋》FANS的愿望也可以实现，在《口袋百问》VOL1出现在《掌机迷》上的时候，也是我最高兴的日子，我很庆幸我没有错过《口袋妖怪》的相关的每一件事。《电子游戏软件》增刊上的《2004年掌机典藏》上的以及每一期《PG》上的文章，我都没有错过！这些都很感谢林晓平老师和众编辑们辛苦劳动的成果。可以说，没有口袋妖怪，我可能也不会接近掌机，接近其它更多游戏。随着通过《掌机迷》认识的朋友越来越多，我创立了一个《掌机迷友协会》，其中有专门谈《口袋》的，还希望大家和我一起讨论，我的QQ：357668250。

NDS上发售的《口袋妖怪冲刺》中又有新怪兽“卡比刚”出现了，想必《口袋》的数量已远远超过了386只，希望可以早点看到《口袋妖怪 珍珠/钻石》，据传此作将是该系列的究极版。得知此消息心情极为不好，好在后来皮卡秋站长对我说过：“只要新游戏不断，口袋妖怪就会持续发展下去的！”心情才好了许多。

八年来，口袋妖怪一直在我心目中伴我一起成长，我希望今后它还能给我带来更多惊喜，口袋妖怪，将永驻我心中。

文/《掌机迷友协会》温海冬　责编/雪人

许业成	悠悠我之心，款款掌机情。
读者资料	14岁，男，215003，江苏苏州东中下塘宫弄14-2，兴趣：掌机、电影、动漫、

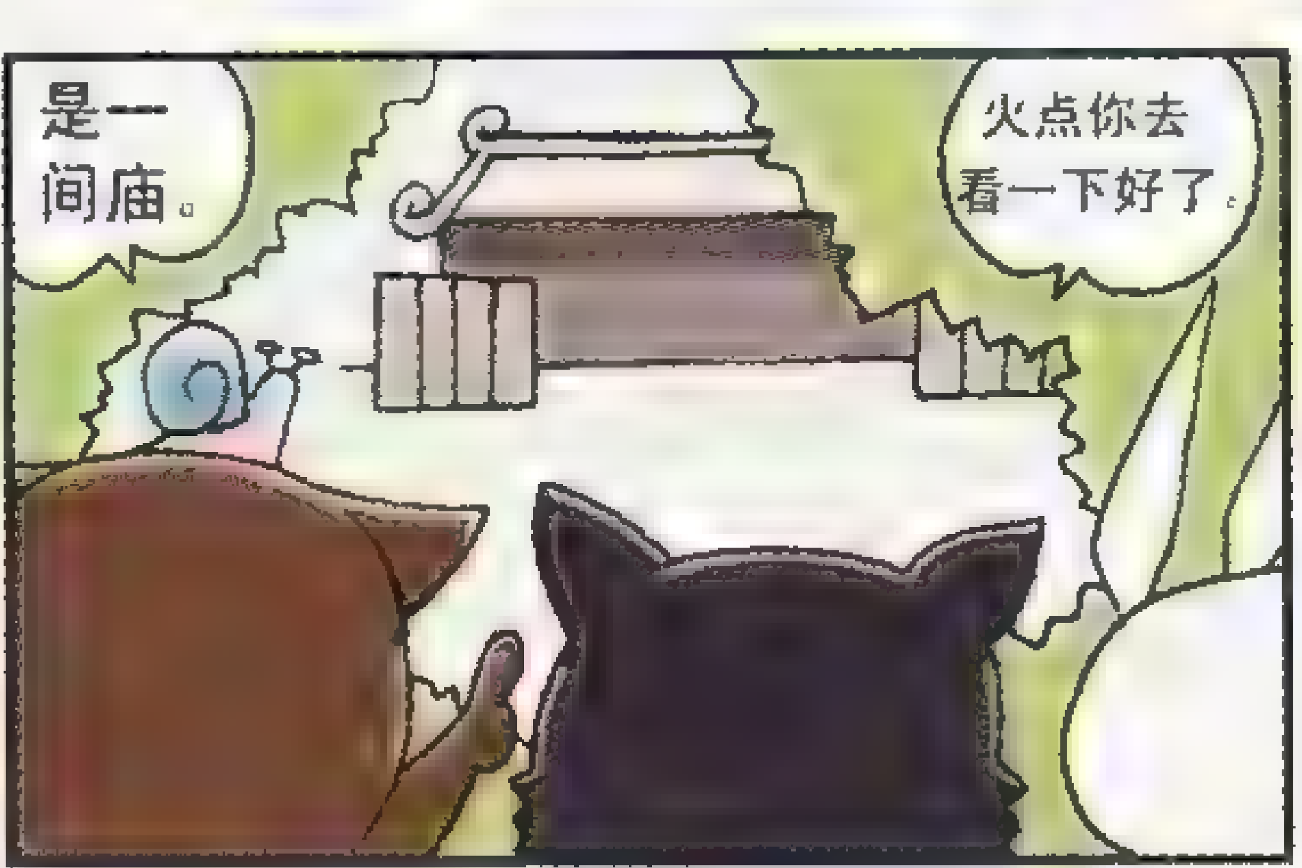
前情概述

森林众生物收到了《掌机迷》编辑部发来的任务——寻找在森林中失踪的一名小编……

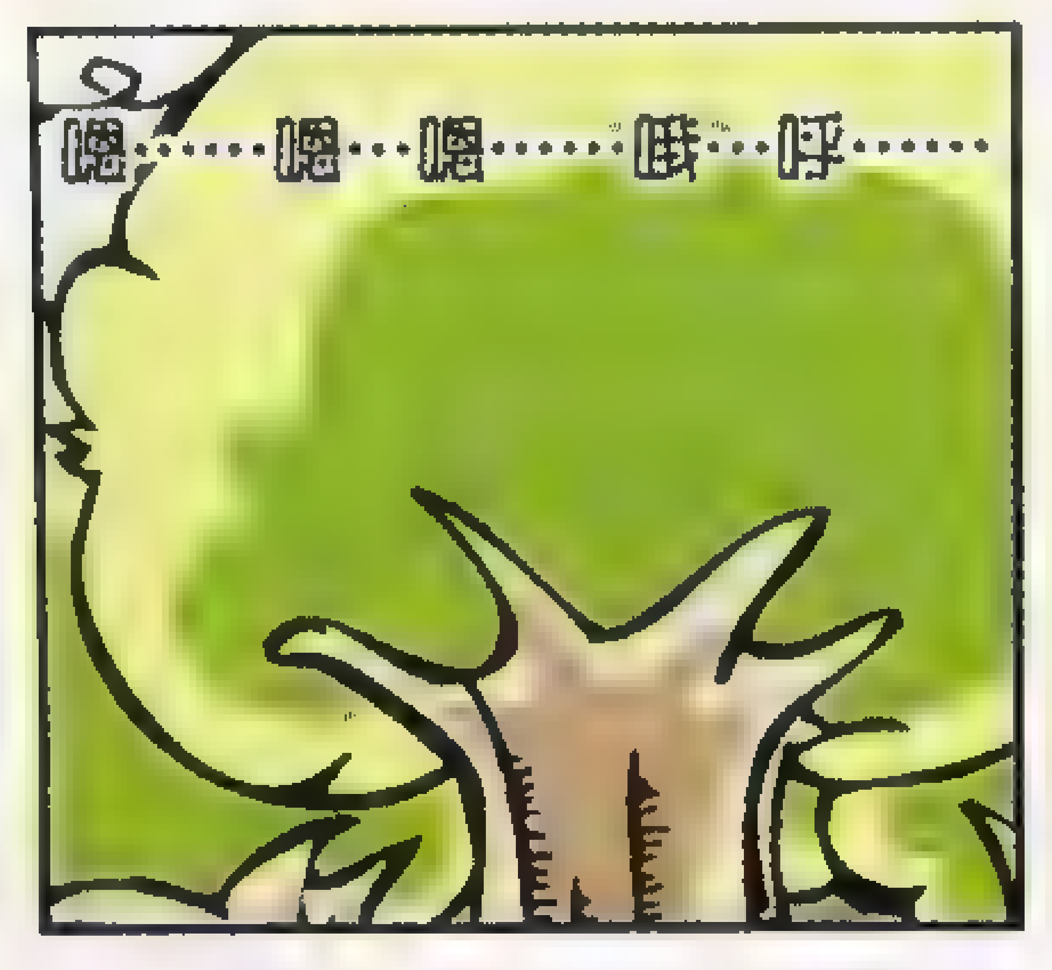


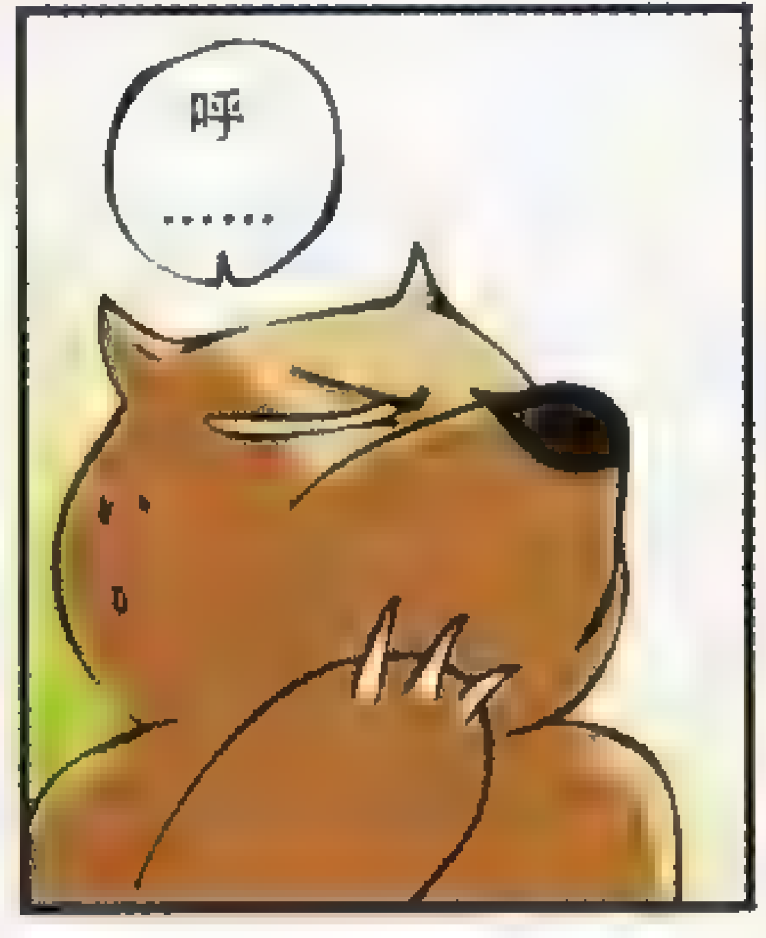






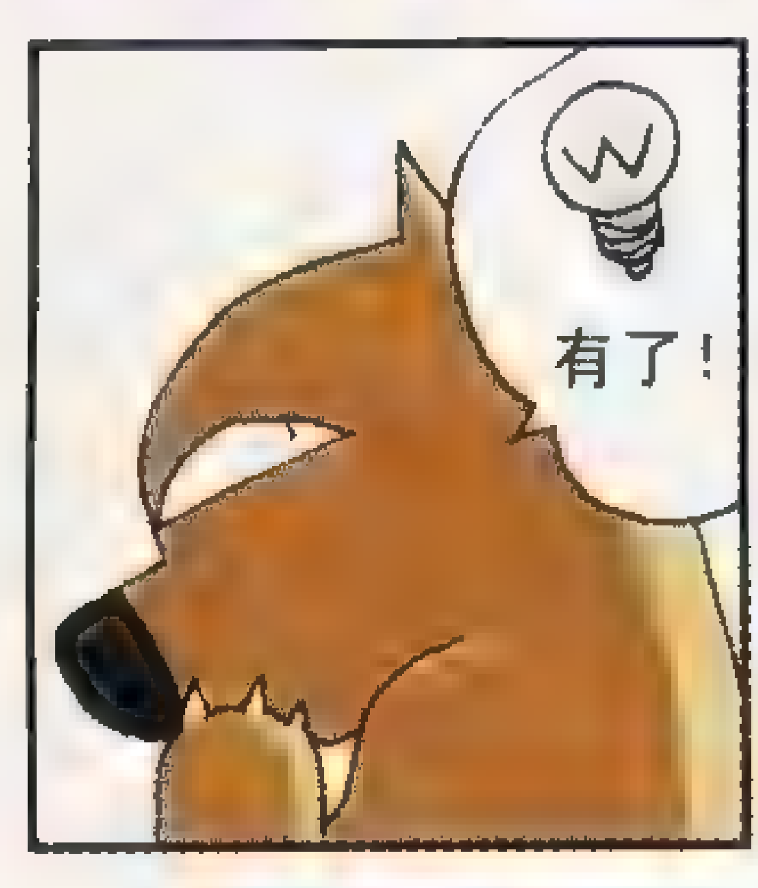










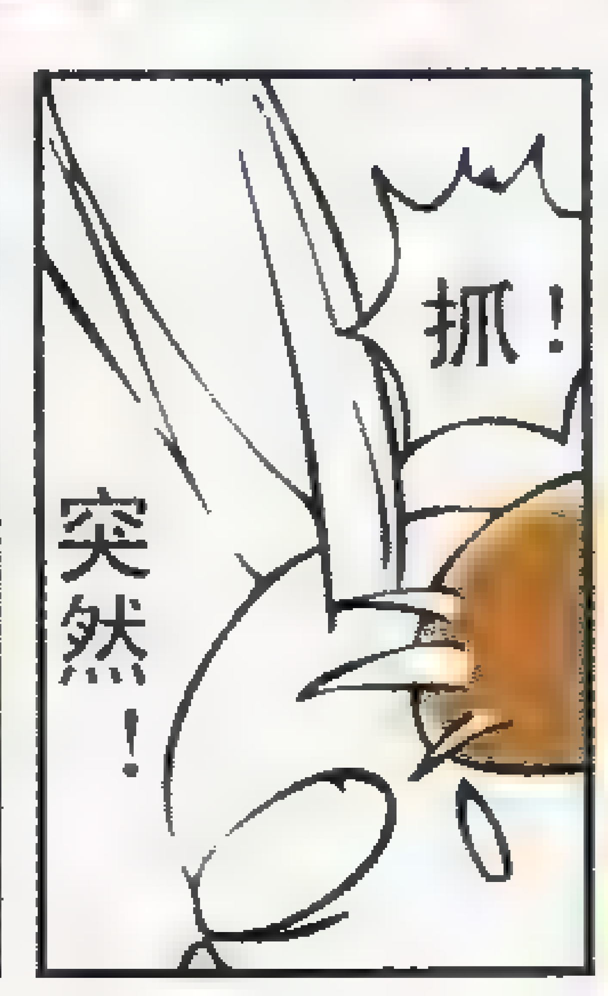








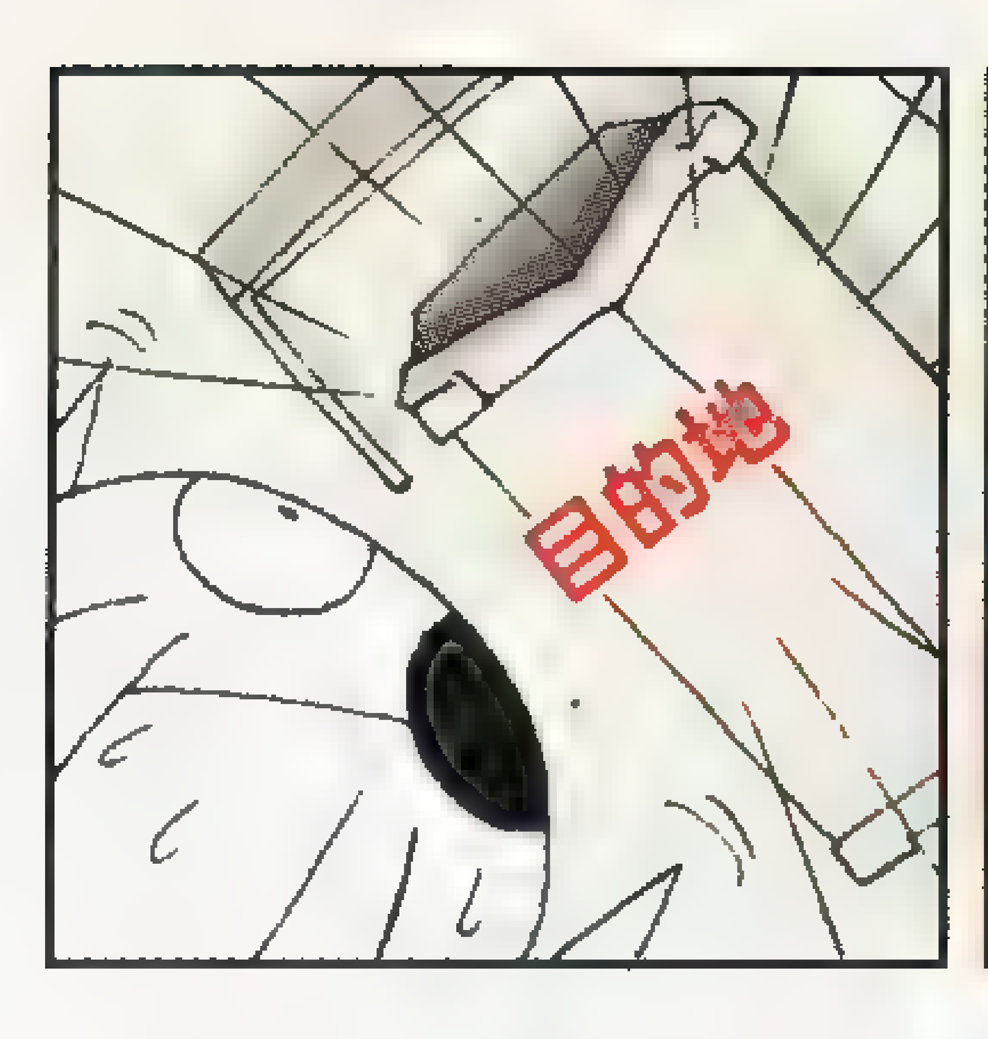


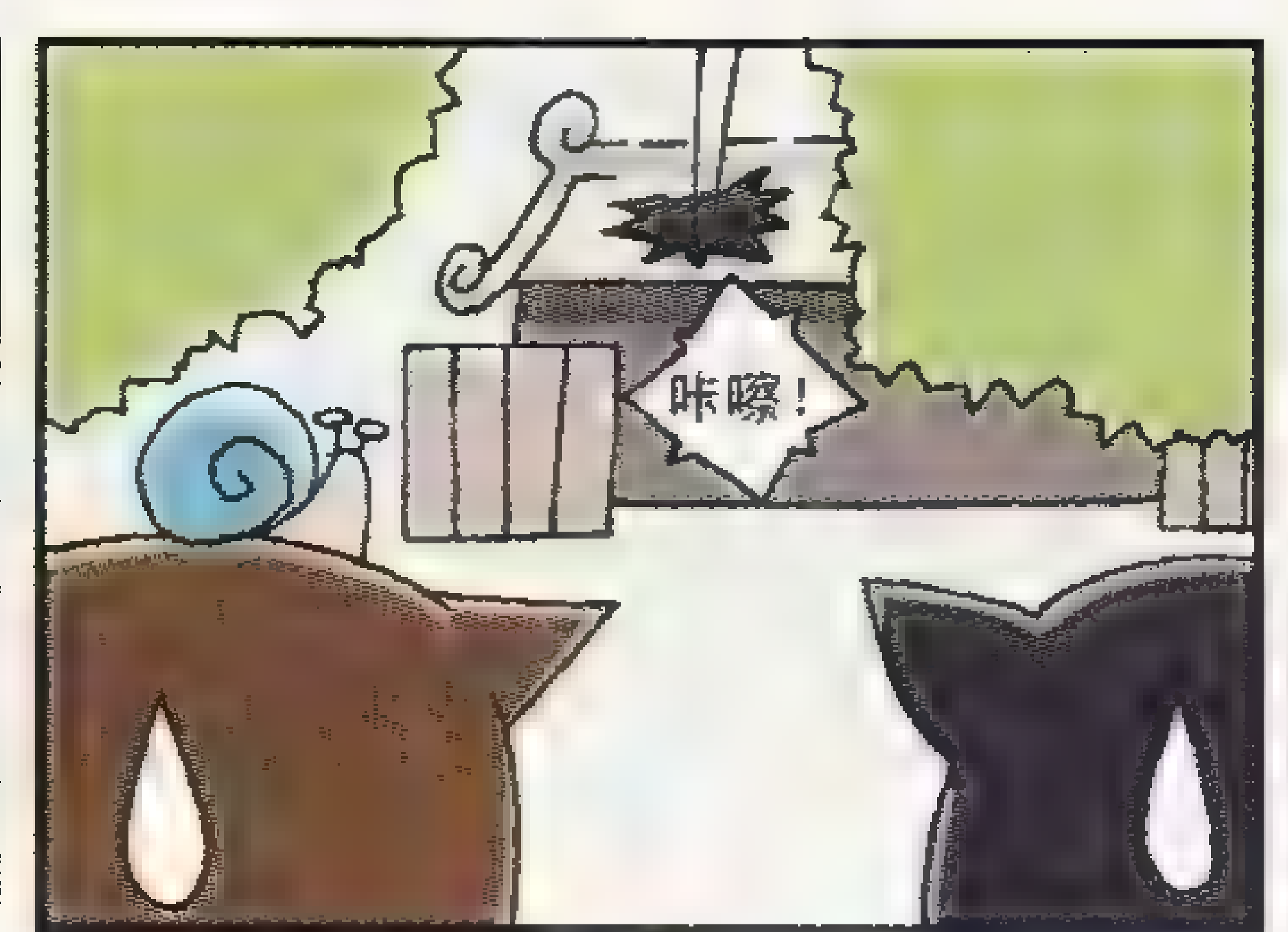


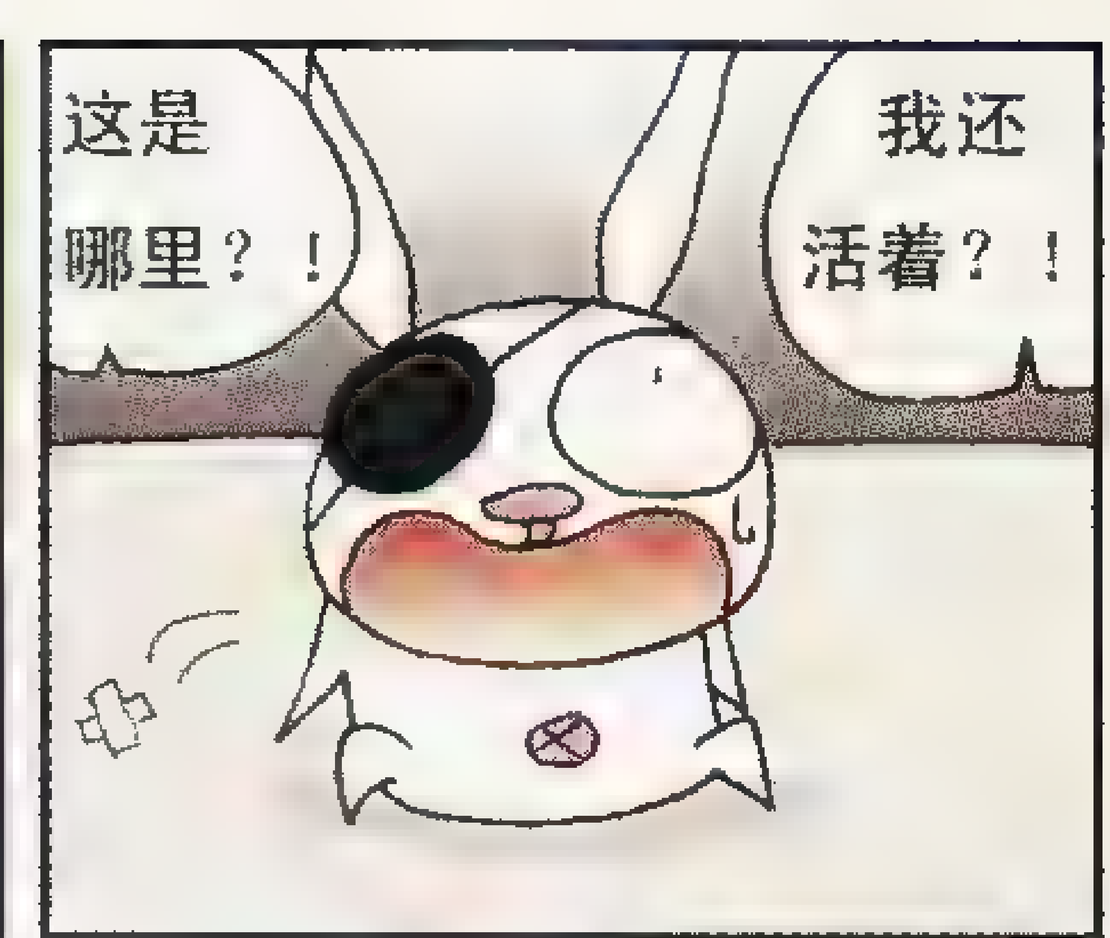







目的地


咔嚓！

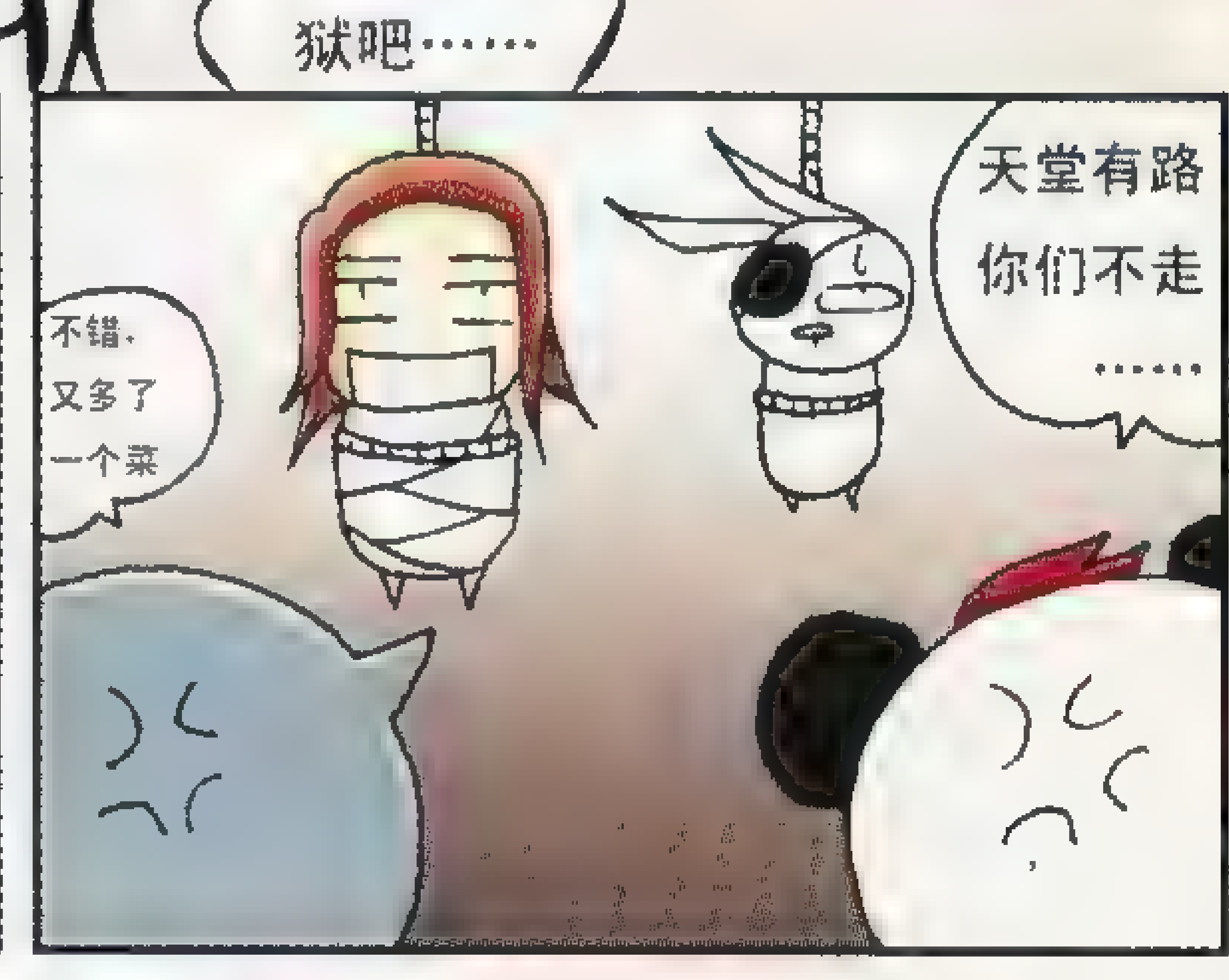

这是哪里？！
我还活着？！


合金
竟然砸破屋顶闯进来，有两下子。


风林


从天上下来是想当外星人吧！
火腿
这里就是传说中的地狱吧……


不知道这小子有没有同伙……
先绑起来再说！
这个长发的也有伴了。


天堂有路你们不走……
不错，又多了一个菜


再高一点。
看到什么了？

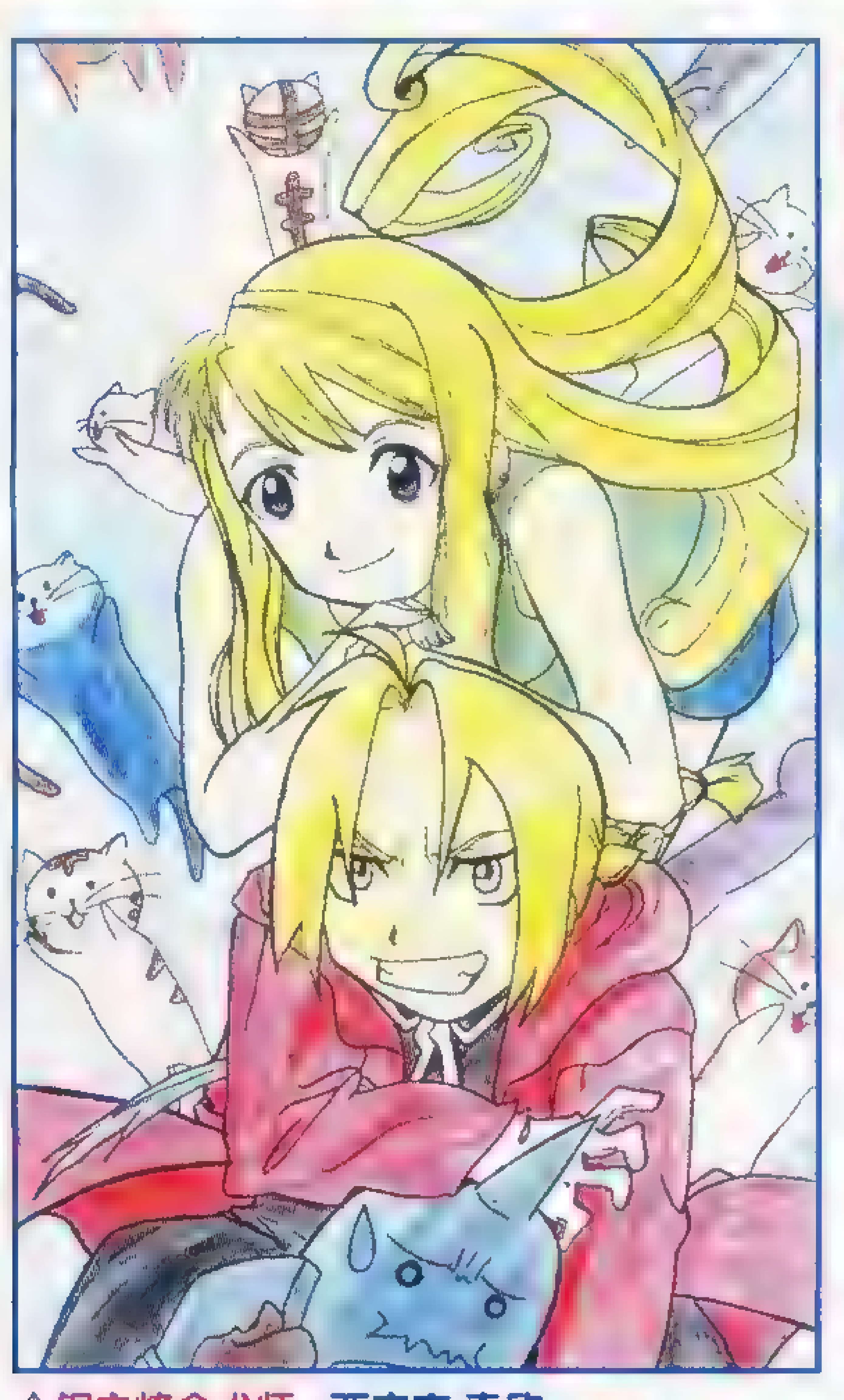

房顶有洞。
我从这里看一下情况。


里面的人听着！你们被包围了！
把人质放了乖乖走出来！

未完待续……

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区

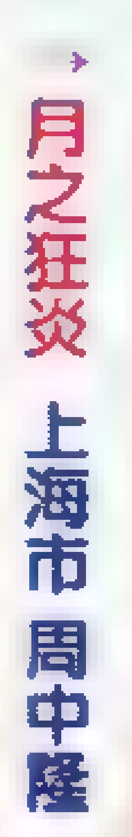


↑钢之炼金术师　西安市 袁欣



→高达SEED DESTINY　上海市 Dracula Cheng

→强袭高达　兰州市 刘镇







↑PUYOPUYO 上海市 TOTO



↑藏马 上海市 雪莱

←魔装机神 长春市 李伟





↑口袋版牧场 天津市 Dcount!



↑KERORO之新年快乐 河北石家庄 星隐

最近的贴图区里优秀的彩色铅笔画稿越来越多了，本期的《高达SEED DESTINY》也是非常清新的画稿。一向支持本栏目的星隐又投来了他的作品,细心的读者应该能发现五人小队里少了一个哦,那个成员又被遗忘了吧,笑。《藏马》的那幅画也很棒，看作者的笔名，应该是女孩子吧,谢谢你的支持!

上期的幸运读者是来自上海市的郭超，希望你能再接再厉，继续支持贴图区哟!

责编/暗凌



文字整理/窗外不归的云
责编/天意

Q PSP难道只可以听MP3吗？我有SONY的MD，以前存了许多ATRAC3格式的音乐，现在大家都说PSP不能听ATRAC3，我可该怎么办啊？ 广州 邵雷

其实PSP也支持ATRAC3格式，不过要想在PSP上听ATRAC3，首先你必须要有一张MD Duo卡，注意，这个卡不能带“Pro”字样，同时该卡还要支持“著作权保护技术”（也就是MagicGate），然后你还要有一个支持MagicGate的读卡器，最后用SonicStage2.3将ATRAC3传到MS Duo中，你就可以在PSP上面听ATRAC3了。市面上支持MagicGate的读卡器可以说少之又少，所以还是听MP3吧。

Q 一次我在一网站上看到一次世代的电池2100毫安的，不知道好不好。另外，现在的D卡容量是怎么回事？比如《牧场物语》64MB，却可以烧进128MB的游戏，D卡64MB指的是这游戏64MB，还是总容量是64MB？ 如果是前者那么要买D卡改来做烧录卡的时候，价钱都一样，那不是越大越好吗？ williamxlll

1、2100毫安的电池市场上早就有了，使用上没有问题，确实可以使GBA SP长时间工作，如果网站可靠就可以购买。

2、应该属于个别现象，如果每张卡都如此，那D商岂不是亏死？就像你说的，其实是128M的卡装标称64M的游戏而已，因为某些64M的游戏经过汉化或者打补丁的程序后容量会增加，所以增加卡带的容量也是很合理的，不过像这种情况毕竟少见。

Q 以前在掌机迷上见到过你评测的GBA电视接收器，现在我买了NDS，那种电视接收器还能不能用？如果能，要在哪里买，多少钱？ pig444

实际上我介绍的那是GBA（含GBA SP）专用电视接收器，NDS不可用，主要是模具的问题，所以你不用去寻找那款了。不过前些时候日本AgatsumaEntertainment宣布将推出可供GBASP与NDS主机使用的电视接收器（TV Turner），可以将电视信号输出到NDS主机上面，由于它是使用NDS的GBA卡槽，所以GBA SP也可用，你可以关注一下，它的体积与NDS主机相当，使用四节3号电池，可以持续运作6个小时左右，定价为9240日元。

Q 以前PS2上网问题不太留意，但是最近看到第1款PSP网络游戏，觉得不错。我想问PSP和PS2用的是同一种上网方式吗？都是如何上网的？需要哪些周边，是用宽带连接吗？我国是否可以实现PSP上网？玩这些网络游戏需要付费吗？ V 小

PSP和PS2的上网方式不同，PSP是通过无线网络WiFi连接至互联网，也就是说它必须在某些热点附近才能上网，如果在家里，就可以自己建立WiFi网络来使得PSP登陆网络，至于软件，目前的解决方案应该是“KAI”。宽带是必须的，倘若用猫等上网，那肯定没戏，许多玩家利用宽带与国外的玩家联机PSP都有卡慢的现象哦。至于收费与否，答案这是肯定的。

Q 我去年11月购入一台黑色SP，编码是XJF10773717，后来发现每次开盖时都会有“咔”的一声轻响，其余都与原装机无异，请问这台是不是翻新机啊？ sunpig



“咔”的声音估计是翻盖处做工不好，这现象在原装机中极少见到，估计有可能中了招，因为组装外壳无论仿真度有多高，都难免会留下一些问题，比如毛刺儿、变形等，你那台机器有可能是做工粗糙，也有可能是JS翻新时手艺不好留下的败笔。

Q 我在鼓楼的乐通电玩（小神游代理店）买了一台银色的sp，肯定正版。近日在玩zero3时，发现在血槽上面有一条颜色极浅的影子，请问是不是重影？不过，我在玩别的游戏时就看不出有这种情况。请问这是什么问题？ 徐青初

判断重影的首选方法是在开机出现任天堂标志时同时按选择和开始，观察“GAME BOY”这几个字母，看看有没有出现叠影等现象，如果这里没有问题，再到黑底白字的场景中看看，如果仍然没有重影，那问题就不大，至于你说的血槽上有一条颜色浅的影子，那么请问你不是长时间玩游戏呢？如果长时间玩这个游戏，可以将SP闲置一天左右，再观察，如果仍然存在，那就说明该显示屏有问题，不过问题不大，你与游戏店联系看能否调换吧。

Q 我上个月在鼓楼买了一台PSP，好开心啊，但是高兴之余发现一个问题，我的PSP没有封条，当时买的时候太激动，根本就没有想到，回家后玩了一个星期才发现这一点。我是不是上当了？ 北京 刘云

PSP和PS2这些家用机不同，它没有封条的，也就是说全新的机器也没有封条，即使是在日本买，也看不到封条，如果JS说什么给了钱才能拿机拆封，那就是骗人的鬼话，倘若大家在PSP上看到了封条，那根本不用怀疑，是后来自己贴上去的。

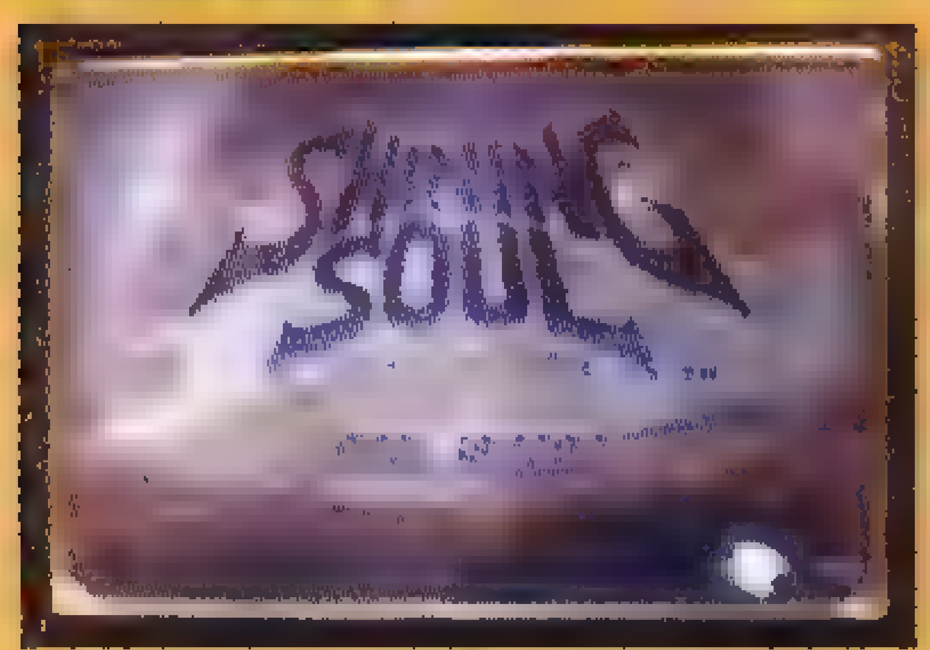
Q PSP的屏幕到底是怎么回事？网上有人说是夏普做的，也有人说是三星做的，

杨刚	每次要掏钱买游戏时我都告诫自己：冲动是魔鬼！
读者资料	25岁，男，221008，江苏徐州中国矿业大学机电学院研02，兴趣：考古

到底哪一个更好？挑选的时候应该怎么来辨别呢？ 众读者

液晶屏幕确实是一个很困扰人的问题，夏普与三星的争论从来没有停息过，众所周知，第一批PSP的液晶屏幕是夏普做的，这没有任何异议；而夏普的屏幕是ASV型，可视范围达到170度，也就是说平视都能够看到屏幕上的图像，它是玩家们追逐的对象，而后来由于成本问题，SONY宣称PSP的屏幕将由三星制造，而三星的发言人也证实了这点，但是从市场上出现的PSP看，现在的屏幕和以往的没有多大区别，同时我们也没有在任何地方看到和三星有关的标志等，也就是说我们还是可以认定现在的屏幕就是夏普造，至于以后国内会不会出现三星产，则要看商家的货源了。

Q 一直以来我都想安装GBA前光板，但是不知道具体的效果如何，在掌机迷上看到了相关的文章，但是，我还是没弄清楚到底效果怎样，可不可以拍张图参考一下。 elvn398



过去两年GBA安装前光板十分流行，但是到了现在，由于GBA SP的普及，大家基本上都忘记了前光板这个东西，不过由于GBA用户群还是很大，所以前光板的需求量也还是不错。但是目前市场上基本上都很难见到前光板了，所以如果你想安的话估计还得费些力气。至于效果嘛，你可以看看这张照片，应该来说效果令人满意，和GBA SP相比也不差哦。

Q 小神游sp究竟和日产的sp有什么区别？有人说小神游sp不好都是翻新货。是不是只要能在电脑GBA模拟器上面玩的ROM都能放进烧录卡在掌机上玩呢？那些汉化了的也能吗？可以同时放入多个一块玩吗？ super0311

1、严格地说，小神游和日产SP是没有区别的，因为他们用料以及生产线都一样，所以嘛，你可以放心购买，至于小神游SP可能出现的坏点问题，你在购买时可以多挑挑。

2、在模拟器上能够运行的ROM并不一定能够烧到烧录卡里去玩，因为某些ROM经过加密后不能在烧录卡上游戏。至于同时放入多个游戏，可以做到，这就是所谓的合卡了，现在的烧录卡基本上都有这个功能。

Q 我给PSP买了屏幕保护膜，但是贴的时候没注意，出现了许多的小气泡，有没有解决方法？ 云南 赵小兵

出现气泡有几方面的原因，



首先就是PSP屏幕本身的问题，如果在屏幕上面有许多灰尘，那肯定在贴上膜后就会出现气泡；也有可能是屏幕保护膜的问题，如果质量不好，或者是膜的里面沾上了灰尘，也会出现气泡；此外，贴膜时不小心，手艺不好，更是会导致大规模的气泡出现，对此我们只能是小心地对付它了。如果出现了气泡，可以慢慢地用手或者卡片轻轻地挤刮出来，如果是屏幕上面的灰尘，那只能是将膜揭了清除灰尘后再贴上了。

Q NDS日版美版游戏都通用，那么PSP呢？据说PSP是分区的，到底是怎么回事？买了日版就不能玩美版游戏吗？ 浙江 许云江

前段时间在网上有许多的谣言，说什么PSP分区，游戏将不通用，而实际上SONY早就对这个消息进行了否认，声明PSP确实采用区码限制的系统，但是对于PSP游戏，采用全区码系统，也就是说PSP的游戏将不分区，不过UMD电影碟肯定是要分区的。

包打听

问 关于《小人帽》的一些问题。在游戏到了找那3本书的时候，轮到了第2本的时候，是要变小到进那老人的壁炉，再出来进黄屋顶的房子，由屋后出去。但不知为什么在黄色屋子里有一个小人挡住了出去的路，不管怎样他都不让我出去，都快气死我了，请各位帮帮忙。

ahuihui_11223

问 《幻想传说》未来世界让我收电精灵，有记录点洞里的门怎么开？比武大会最终怪物怎么打？ 辽宁省 徐鹏

问 请问《龙珠2布欧的愤怒》中的盗贼旭穴右下角的灯塔里的主人向你要的恐龙的尾巴（Dinosaur Tail）在哪里取得？

河北省 裴春晖

答 25期Q2：在转职神殿（即地图上中国的地方）的右方有个村子（在那里拿得到父亲的头盔）顺那个村子一直乘船往上走，就会看到一片小岛，在那用“千枯壶”。

apax

判心	NDS和PSP上大作都尚未发表，真让人心灰意冷，但真正的掌机迷会懂得大作值得等待。
读者资料	15岁，男，132000，吉林省吉林市船营区第七中学西侧小燕子文具行，兴趣：看《PG》《电软》、玩GBA



《晓月圆舞曲》一直都是挑战时间，这次是类似生存模式的挑战，比较刺激。另外，新出的《大金刚摇摆之王》中的TIME ATTACK模式也有人来挑战了，希望大家也来挑战一下这个游戏。

Vol.26

文字整理/窗外不归的云
责编/天意

晓月BOSS RUSH赤手空拳闯关

挑战/讲解：上海C.A.B.

这次的BOSS RUSH挑战偶想尝试一下赤手空拳闯关，具体的方法是不使用任何道具，不使用红魂，蓝魂使用冲击波，黄魂使用HP越少越强，只留1点HP来进行闯关。在本人的多次尝试之后感到难度非常高！整个过程既需要胆量又需要耐心。

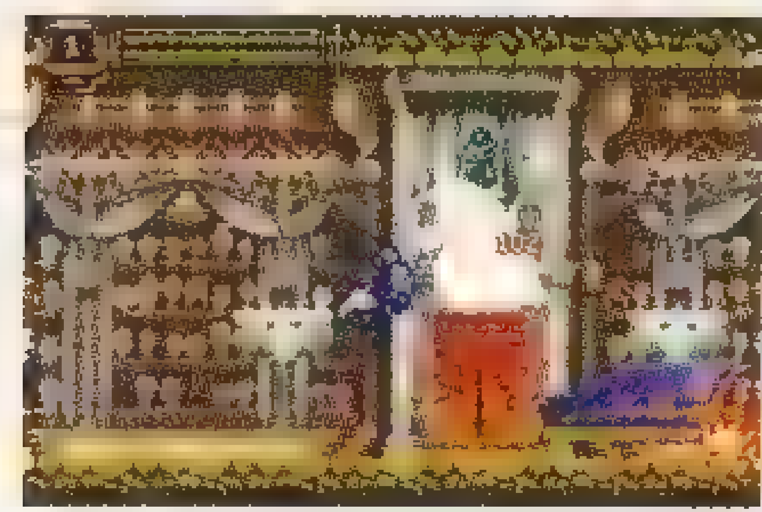
BOSS-01大骷髅：大骷髅的攻击方式只有喷火球和大骨头砸这两种，且它的行动迟缓，看准距离进行攻击即可，如果他要砸骨头的话，迅速退回就可以了。

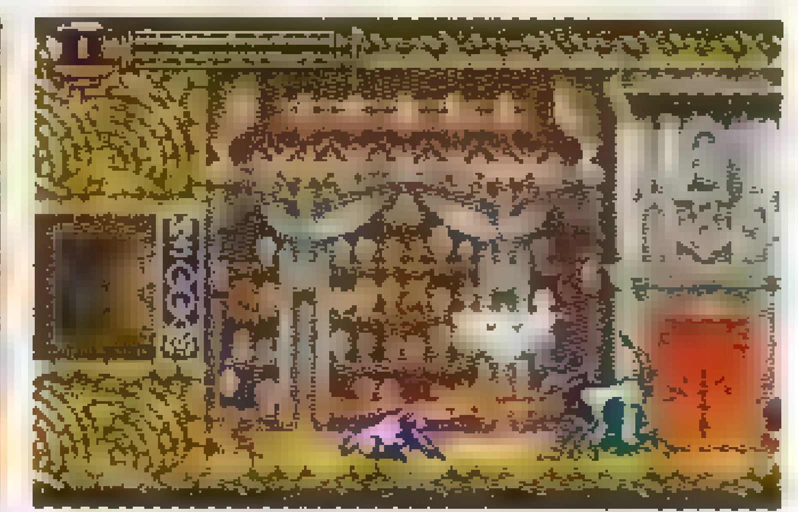
BOSS-02蝎尾狮：和之前的大骷髅比较相似，但它的移动速度比较快。蝎尾狮的尾巴是它的攻击方式之一，时刻注意它的嘴和尾巴，不要过于靠近它的头部攻击，用飞腿也是个好办法。

BOSS-03铠甲兵：对于这个BOSS，我采用的是下蹲后攻击它的脚部，只要下蹲时站位好，在它出刀攻击时便会露出腿的一部分，这样就能够轻松击倒它。注意，它是前后都可以移动的，千万不要站在后退到底的那一步的下面，要提前一步站位会很安全！

BOSS-04三眼骷髅：三只眼睛不但会放出光圈攻击，而且还会慢慢地移动，由于拳头距离比较近，我采取了开始进入房间后马上冲到骷髅的右侧，对着第一只出来的眼睛攻击四至五下，之后后退两至三个身位，等待时机攻击。每只眼睛受到七次攻击后即便消灭，先把右下的眼睛打爆为妙，再攻击上面的那只，最后再打下面的那只。

BOSS-05泥巨人：泥巨人有个非常大的弱点，那就是他的腿，虽然看上去手和右腿都是它最好的盾牌；但只要等它左腿露出，即是我们攻击的机会，这种机会只有等到它后腿向后移动时，此时也是它的左手在身后的时候，可以走上去打个两三下再回来。





BOSS-06收集者：第一形态在开始时不要太靠近它，蹲下攻击即可；第二形态要注意它的移动方向和速度，瞄准实际跳起攻击；最后形态比较简单有个很大的缺陷——舌头！在远离它的同时等待它伸出舌头，攻击几下就可以了。





BOSS-07死神：死神有两个形态，第一形态最难，建议进入房间后先攻击三四下镰刀，注意不要跳到刀口上，之后镰刀会旋转，此时在版面的另一端避一避，要时刻注意周围出现的小镰刀，不要站着不动，找准时机攻击镰刀尤其是放光线时，在逃避的过程中向镰刀攻击一下是不错的机会！第二形态就比较方便了，死神的动作比较僵硬，待它放出镰刀的时候用下铲来到它面前攻击，再离开，反复几次就行。

BOSS-08积尸器：积尸器的HP超高，是一场持久战。首先要掌握好与它的距离进行攻击，在向上逃避时可以用飞腿攻击它的外壳，反复四五十下以后大尸球的外壳即便脱落，此时应该把它同一边的外壳也打下，这样就能够站在靠边的浮台上不用走动也能攻击了，但也要警惕它的光线，如果躲避不了可以用飞冲离开。

BOSS-09独眼巨人：这个BOSS非常简单，不要害怕它的拳头，看准拳头在移动时就立刻蹲下，之后再跳起攻击即可，如果它的拳头砸向地面，我们也可以离开后再返回到版面的中央，待其一只眼破了之后就要迅速把另一只眼打掉，千万不可放慢速度，它的光线火焰速度可是会增快的。

BOSS-10古拉哈姆：打他就需要一点点耐心了，只要注意力集中点，不被他攻击到是很容易的事情，第二形态更为简单，最终形态要保守一些，最主要是看上方的光线，不要为了攻击而忘了躲避，BOSS的双手在移动前是有提示的，规律掌握即可。

总结一下整个过关的重点吧：调节好心态，不要着急，慢慢来，许多BOSS都会变得相当简单，而死神和独眼巨人靠的是技术了，包括最终BOSS也需要靠实力和保守的态度才行。如果你觉得这样还不够难的话可以试试不用黄魂（HP越少越强），不用冲击波，不过那样的话对付积尸器可就要惊人的耐心了。

窦翔	如果NDS有模拟器（完美），肯定是双视窗，其中一个有鼠标触摸功能……
读者资料	18，男，730050，甘肃省兰州市七里河区西湖东街77号，兴趣：动漫游

《大金刚 摇摆之王》TIME ATTACK模式部分关卡挑战

挑战/讲解：NW旅团 terryfly

《大金刚 摇摆之王》再次显示了任天堂对动作游戏创作的娴熟与创新。本游戏的一大亮点在于Time Attack模式，通过对最速路程的挖掘，你会发现关卡设计的巧妙之处。

想做到快速通关，首先有几点是必须掌握的：攀爬跳跃的频率，注意辨别左右手，跳跃的角度与高度的关系，空中方向的控制。

下面介绍一些比较有代表性的关卡。录像中只体现笔者对过关路线的设计思路，并没有追求"最速"。

—— Contraption Cave ——



一开始从两只老鼠左边的空当快速通过，接着在两只鳄鱼交叉换位前跳上顶端，速度角度必须把握迅速。第二版面撞开中间两个木桶后迅速扳开关，借助中央的扳手一口气通过老鼠所在的区域。第三版面由中间的两个轮胎弹跳到最后的滑车后通关。

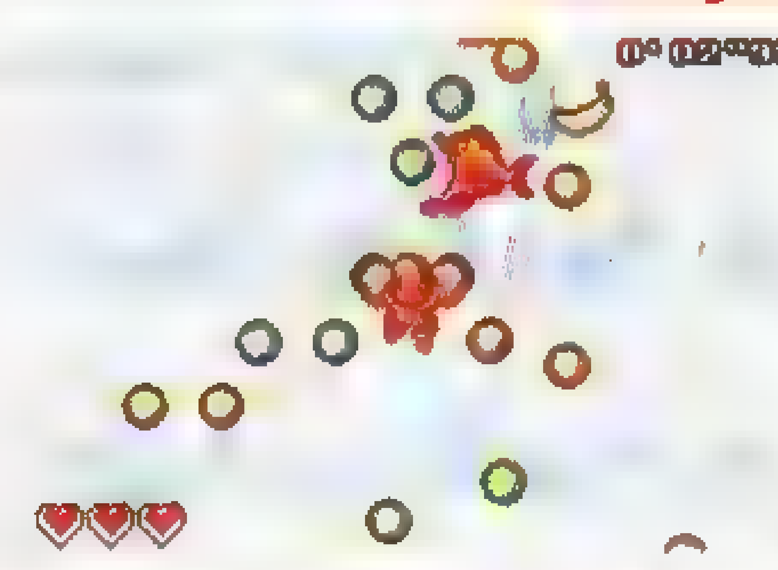
—— Puzzling Pyramid ——

第一版面用左手旋转机关，第二个旋转机关同样用左手旋转，这样可以不必撞碎上方的木桶，利用旁边的空隙到达顶端。第二版面的旋转机关不用把扳手转上180度，在转到90度时即可借助最高点的扳手进行跳跃。第三版面只要快速通过中间的区域即可。

—— Necky's Canyon ——

第一版面只要砸开两排石头就可以通过。第二版面要注意敌人的行动规律，利用中间的空当一直往上跳。第三版面要尽量避开敌人，别忘了右下方有个飞行木桶，从第二个木桶处往右跳可以直接到达。

—— Lockjam Falls ——



第一版面用蓄力撞开第一只跳跃中的鱼，借势一路往上跳，在最高处两条鱼交换跳跃前通过。第二版面要通过两排不断下移的扳手群，注意要保持在中间位置，看准了扳手就立刻跳跃。第三版面是连续的动力旋转扳手，分别要用左手－左手－右手－右手来旋，角度把握得当的话可以在动力扳手间连续跳跃。

—— Kremling Kamp ——

第一版面在撞开两个木桶后，利用最高点的扳手避过鳄鱼，接着在落地前再利用扳手跳到右边两个轮胎中间，利用下方的轮胎弹跳到顶端。这里对角度的要求很高，需要反复练习。第二版面撞开"？"木桶可以出现新路,只要熟悉版面即可。第三版面的路板不断移动，还有敌人阻挠，如何一口气通过就得看玩家的功底了。

—— Cold Cold Forest ——

第一版面要熟悉敌人发射石头的时间，根据空当来安排路线。第二版面讲究插空跳跃，最后借助轮胎避过上下移动的敌人。这里对落点以及空中的方向要求极其严格。第三版面开始需要通过密布的轮胎群，接着要通过由几个发射木桶组成的区域，同时要小心敌人的阻挠。

—— Underwater Ruins ——

第一版面是发射桶的连续接力，前两个木桶必须从上方进入才能做到节省时间，第四个木桶往右上方发射可以直接到达出口。第二版面由许多伸缩板构成，尽量争取不要在同一个板上逗留太长时间。第三版面一开始利用上方冰块的缺口，可以不使用炸弹。在使用第二、第三个炸弹时注意提前跳跃，节省时间。

—— Ice Castle ——

本关在冰上进行，要克服惯性的影响，少用双手同时抓冰块。第一版面利用惯性滑到合适的位置撞开木桶。藏有机关的木桶需要把握时机尽量减少蓄力时间。第二版面首先跳起，在空中避开敌人的石头，接着下落到右方的平台。前方的另一个敌人同样要注意它的攻击，利用空当跃过它到达出口。第三版面要注意道路上的敌人，在其空当通过。

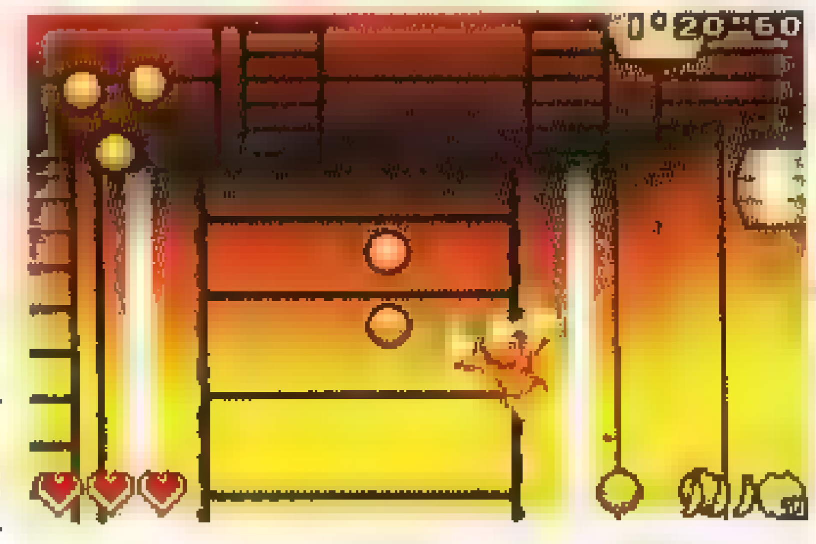
—— K.Kruizer Ⅲ Artillery ——

本关要在密集的炮火下寻找空位前进。在第二版面开始时即可收集到20个香蕉，立刻用爆发通过炮火区域直冲终点。

—— K.Kruizer Ⅲ Hull ——

第一版面为动力旋转装置和滑车的组合，均用右手来操作。第二版面首先要快速从左方赶在旋转臂到达前通过，接着可以选择左方或中间的路来走，消耗的时间差不多，但中间的路较容易掌握。第三版面先用小跳沿传送带往右走，跳过木箱到达发射桶。上方的机关不要急于跳过去，调整好角度再前进。

—— K.Kruizer Ⅲ Engine ——



最有挑战性的一关，不仅炮台分布密集，而且炮口会随大金刚的位置而自动调整。想做到快速通关，必须要对炮台和木桶出现的位置清楚了解，而且不能在某个地方停留太久。这里可以利用一个小技巧，当炮台发射瞬间，若大金刚移动出炮弹所在的屏幕范围，则炮弹就会消失。成功通过第一版面后，则要面对移动扳手的考验。估计扳手移动的位置及时按键跳跃。

从录像可以看出，时间还有上提的空间。因此本文只作为抛砖引玉之作，希望各位读者能把最速成绩以及心得一起拿来交流。

女生★游戏GO

文/逆转A.C.E: MJN莹　责编/暗凌　vol.5

女生·游戏·GO！欢迎各位女性玩家在这里讲述自己玩掌机的故事，分享游戏的快乐。

谁说RPG游戏只为男生而设呢？随着女孩们对游戏观念的改变，女性玩家们的游戏领域也在不断地扩大着。如今的女孩们所青睐的游戏不再局限于那些大眼帅哥成堆的乏味爱情AVG，而是逐渐转向一些内容丰富、情节动人的游戏，女孩们所追求的浪漫，不仅是主观的爱情视点，富有传说色彩的幻想或童话世界更能让我们沉浸于中，正如《幻想传说》与《王国之心》这类从纯浪漫主义视点出发的适合女孩子们的RPG游戏。

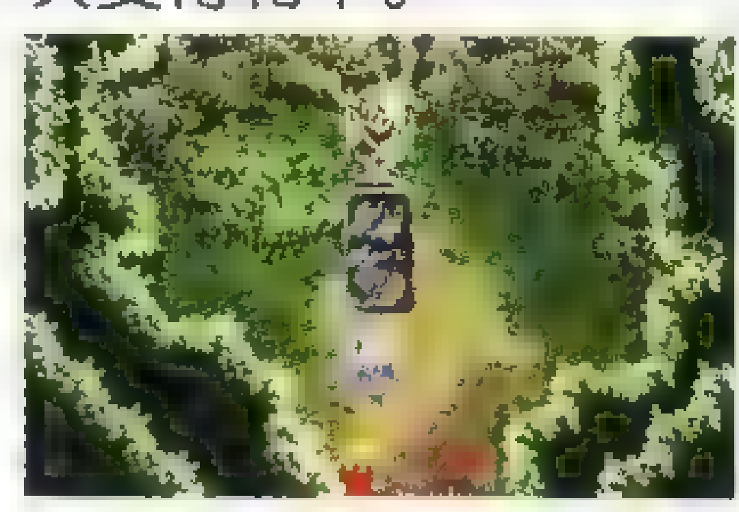
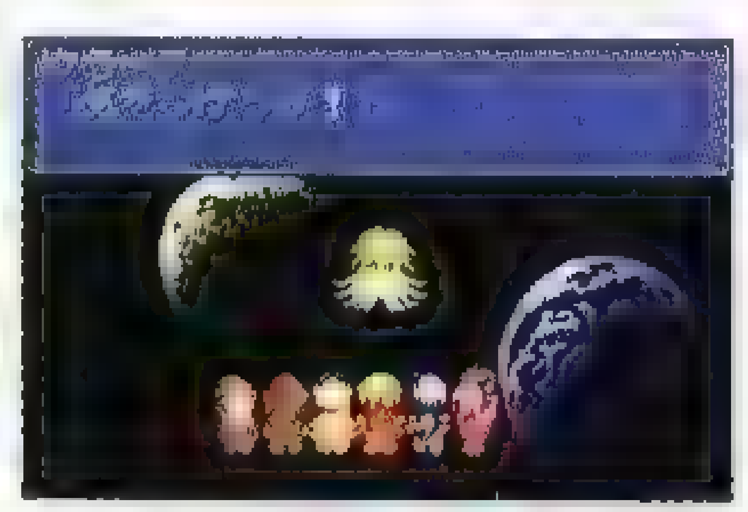


幻想传说

发售日：2003年8月1日　厂商：NAMCO



"如果说这世上存在邪恶的话，那么就是人的心（爱德华·D·莫里森语）。因为一时的心邪而引起那次的悲剧，使世界陷入了黑暗，而少年们也踏上了复仇的道路。在那个风和日丽的下午，大家还安然地在村里各自工作着，噩梦般的警报声响起，暴雨洗刷出不幸悲剧的凄凉，雷光打落在悲剧中幸存的少年的身旁。从此，他们踏上了穿越过去、现在、未来的复仇道路。经过在不同时空中风雨的洗礼，少年们结伴而行，在命运的旅程中共助互勉。当他们像鹰一样在天空翱翔，飞过一片片绿油油的森林和蔚蓝的海，越过曾经几经险阻才到达的村庄和烟雾弥漫的海港，一直走到他们最终的目的地，取得最后的胜利，使世界再次变得和平。"

专长于传说系列的NAMCO自然将旗下名作《幻想传说》移植到GBA上，系列最大卖点依然还是那幻想般浪漫的世界观设定，同时藤岛康介以其清新唯美风格所绘制的人设为本作增添了不少色彩。在系统上本作继承了系列的传统，道具种类依然丰富，另外还有系列比较有特色的料理制作的设定和怪物图鉴的加入，相信这些都能够满足女孩子们的收集嗜好。料理以其作为回复系辅助道具的作用已广泛地在传说系列中采用，包括料理材料的设定和料理熟练度决定料理效果等等，这些甚至都还已经被传说系列之外其他厂商的游戏所借鉴和采用。另外游戏中的迷宫设定同样也是传说系列一直以来的特色，同样也需要玩家们为了寻找BOSS而穿梭往来于各迷宫之中，在劳顿的奔波途中自然也免不了伴随而来的战斗练级，但也许是受于移植所限，其战斗系统却给人一种拖慢的感觉，会让玩家们觉得不够爽快，还好女孩子们更注重的是游戏的剧情。本作的剧情基本上是围绕着几位少年为消灭魔王的邪恶势力而战的冒险故事展开而来，以之为主线再辅之其中穿插的一些花草小故事，可谓多姿多彩，在语言环境允许的情况下，有些经典的场面和对白同样也能让人黯然泪下，也许感动正来自于浪漫的精髓吧，给人留下印象较深的是最后游戏中的那对有情人终成眷属的一幕，往往让人玩过以后也回味怅然，而这同样也是我们所追求的对幻想的向往。



历元庆	想入手NDS的一个重要原因：一个软件就可实现多人同乐！
读者资料	21岁，男，414000，湖南岳阳市湖南理工学院西院机电系，兴趣：广泛

同样的，作为女孩们所青睐的RPG游戏，被关注的卖点不仅仅是游戏本身，开场那段悦耳的人语歌曲成为本作的一大亮点，由吉田由香里所唱的这首主题曲，听上去便能给人带来一种淡淡的清新的感觉，相信不少玩过本作的人都会在不经意间被这首歌所打动。除了这首主题曲外，本作的背景音乐也做得相当出色，每个场景的BGM都能依照环境并搭配着剧情而体现得恰到好处，烘托出整个游戏的气氛。一款吸引MM们眼球的游戏除了以上这些当然也还要有漂亮的画面啦，毕竟爱美也是女孩们的天性，作为一部移植作品，虽然机能上还有所限制，但以GBA游戏来说，已经达到了较高的水准了，而这也正是NAMCO的一贯特点，其从幻想的角度，充分地把传说的特点融入到画面中来优美且自然地进行表现。

总的来说，本作以其复杂多样的迷宫设定，再加上富有传说特色的浪漫剧情，以及轻松欢快的背景音乐和唯美的画面及其人设，对于喜欢向难度挑战又向往着浪漫色彩的MM们，是绝对值得上手去感受一番的！

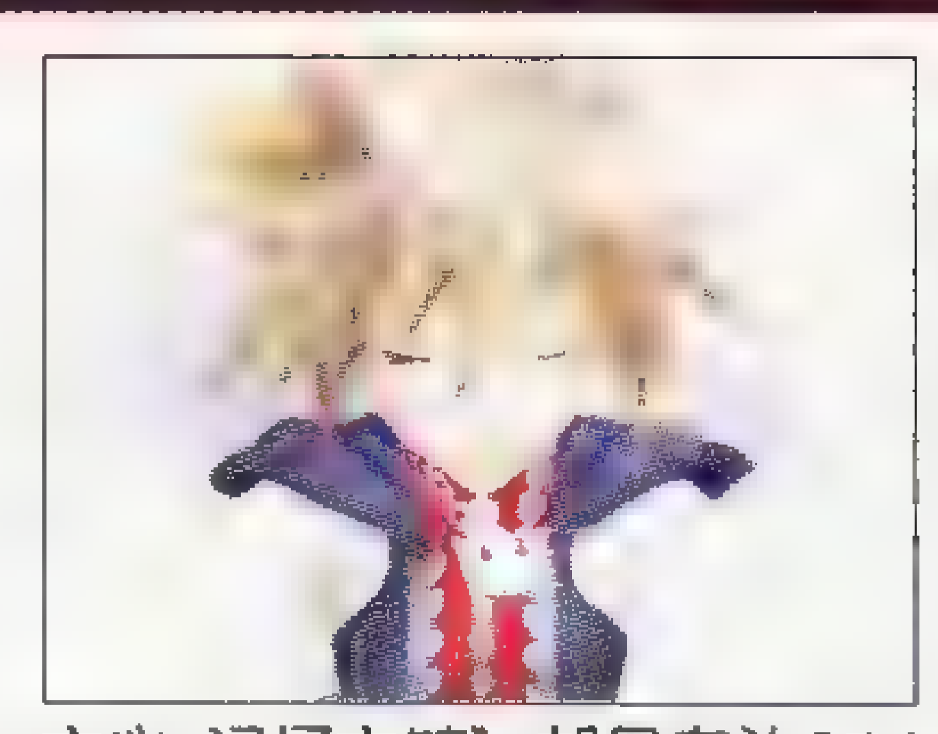
王国之心 记忆之链

发售日:2004年11月11日　厂商:SQUARE · ENIX



“当我和朋友快乐的作乐过后，躺在绿油油的草丛中，背后却传来了让人不安的风。回头看，似乎什么也没有；再认真的往后张望一次，却发现了那个身披黑衣的人。他招手向我示意，我好奇，他是什么人，为什么会认识我，他叫我干什么？黑衣人若隐若现地出现在我的眼前，他要把我带到哪里？我不知道，只是想跟着他，一路地跟着他。他好像要引导我去寻找些什么，但我又不知道需要寻找些什么。在幻的城堡里，我到底要做什么，又能做什么？一个又一个黑衣人在我的面前出现，而且每个都是不同的人，难道就只是去寻找那个虚无的东西吗？我在城堡里寻找着，穿过一道又一道的门，来到了一个又一个不同的空间,和朋友们一起战斗,直到到达了那个地方……但那地方却是个痛苦的离别，我的选择是那般的无耐。到最后，我从梦中醒来的时候，我还是在那片草地上……”

借助于PS2上极具人气的表现，SQUARE · ENIX也同样将这曾带给人无数感动的系列搬上了已入暮年的GBA，不同于之前介绍的NAMCO的移植，S · E这番的《王国之心 记忆之链》却是专为GBA全新制作的一款A · RPG游戏。在本作中除了本身的原创人物外，也还加入了不少迪士尼的当红人气小明星前来造势。至于在游戏的战斗系统上则是另辟蹊径地采用了卡牌战术，这在RPG类游戏中是并不多见的，但却能在战斗中给人带来全新的爽快感，而这也正与之前介绍的传说系列截然相反。游戏中比较强调于卡牌的作用，除了战斗之外也还用于剧情的开展，一些关键的地图卡还是推动下一步剧情所要依赖的。当然，作为A · RPG来说同样也少不了丰富的动作和必然存在的魔法设定，不同于一些同类游戏的复杂操作，“简单”始终是本作所一直追求的概念，面对已经够让人乱入的卡片系统，为了不让玩家们而又特别是追求简单的女玩家们头大，所以在魔法上采用了一键操作，前作的广受好评的动作要素也都尽皆保留。除系统之外在剧情方面本作中还有一个有趣的设定，那就是跟索拉篇一同发生的另一个故事——利库篇。发生在同一时间同一地点的两个人，他们各自有着不同的能力,各自面对着不同的事件不同的结局。这样的设计概念，倒是带给人不少的新意，作为GBA游戏来说，倒是开了个先河。



同样的，既然是也要让女孩们喜欢的游戏，画面同样不能落后，若要评价本作画面的话，也许只能用“华丽”二字来形容，这也真不枉S · E用上了256M的超大容量来制作一款GBA游戏，而超大的容量也同样没有让人失望，游戏画面的高素质体现也带给人十足的临场感，甚至有时候你就以为自己正在看动画，画面中人物角色的造型及其一些细微的部分也都能清晰可见，让人觉得玩起来就是一种享受。特别是游戏的那段开场动画相信给不少人都留下了深刻的印象吧，可以说S · E几乎让GBA的画面表现机能用至极致了。若再说到游戏音乐的，相信已经不用再费唇舌了，前作的表现已经可谓经典中的经典，本作自然也不甘于后，再配合以迪士尼小明星们带给人一种童话般仙境的感觉，如此也更彻底地烘托出游戏的气氛，更能让女性玩家们沉溺，倘若说之前的幻想传说还有语言上的阻挠的话，那么对于本作MM玩家们大可松一口气，如今已有不少版本的非官方汉化版，相信其更能助您体会游戏中浪漫的味道，而这款充满童话色彩画面和音乐并采用独特并富有趣味的卡牌战术的游戏，同样强烈推荐给各位MM玩家入手。

高宏伟	人的一生从自己的哭声中开始，又在别人的泪水中结束，这其间玩掌机的过程就叫做幸福。
读者资料	201206，上海浦东东陆路1018弄30号201室



文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：这次的题……

绫小路：这次的题目依然很有古典气质啊，显示了我良好的家教和优秀的文学功底。

雪人：突然有想吐的冲动——俺的意思是说，好歹俺在“人人聊天室”也写过不少诗词，可是俺记得俺读过的古典文学里这两句诗好像不是这么写的啊。

绫小路：没错啊，我百分之百地保证这两句诗是没错的，可以拿风林的名誉起誓！

雪人：他的名誉是出了名的不值钱……俺是说“万水千山总士情”里的“士”应该是“是”才对吧？

绫小路：还是没错啊，为了和“（真壁）一骑当千花落去”对仗，可不就该是“万水千山（皆城）总士情”嘛……

雪人：又来了……传说中究极禁忌必杀奥义的——“绫小路无罪瞎掰之叹息”！

整个2003年无疑都是《机动战士高达SEED》的天下，一个名叫平井久司的小子从名不见经传的街头画匠，一跃成为日本大师级的人物。尽管起初大家都对平井那厮宛如烧饼被人踩了一脚的女性化画风颇有微词，但势单力薄的男性观众始终是无法抗御铺天盖地的女性撒泼浇水（种植花草吗？），最终也在审美疲劳之后开始梦呓般地觉得“拉克丝还是蛮漂亮的”或是“卡嘉丽的身材很劲哦”，“那斯”终于翻身把歌唱，一个“平井大神”就把生下了基拉和阿斯兰的年轻父亲（剖腹产吗？）抬到了前无古人的高度上去。

到了2005年，《高达SEED DESTINY》又气势汹汹地袭来，拉克丝神奇地在两年不到的时间里，胸部尺寸爆增三个码，这种类似面团放入200度烤箱三分钟后变成面包的物理变化，有力地证明了在富野和矢立肇的长期熏陶下，平井久司为了读者（尤其是男性读者）而甘愿堕落的事实——之后不断出现的“阿斯兰洗澡啦！”“基拉也洗澡啦！”“真飞鸟马上就要洗澡啦！”“三人一起快乐地洗澡啦！”等KUSO镜头则是证明平井在兼顾女性观众的同时更加无药可救地堕落到了深渊。

2003年和2005年，这两年都有着平井久司在号令武林莫敢不从，那2004年呢？“那大神”又有些什么动作呢？总不至于连《钢之炼金术师》这等作品也有“那大神”参与的份吧？——光是想着长着阿斯兰脸蛋的铁桶无限深情地喊长着基拉面孔的豆丁一声“哥哥”，我这一身鸡皮疙瘩就没多少还残留在橘皮组织上了。只是“那大神”的称呼听起来着实别扭，依稀让人想起了街坊邻居大妈在早晨扭完秧歌偶遇在卖长茄子的摊子前的接头暗号：“那大婶”“他二姨”“……”

说来也奇怪，如今的女性作者画出来的东西都有着阿姆斯特朗少尉那阿尔卑斯山脉般肌肉之类的东西（好长的句子…），到了平井久司这明明是男人的作者面前，了不起最多也不过是阿斯兰洗澡时云山雾罩下的荒凉贫瘠罢了。（出售阿斯兰洗澡那集无码版，D9，包清楚，8块一张，欲购从速！）女性的男性化和男性的女性化直接导致的后果会不会

是人类生育功能紊乱?

这样无聊加无厘头的猜忌竟然在2004年成了现实，当一部名为《苍穹的FAFNER》的动画出现在我们面前的时候，几乎所有的人都如释重负地松了口气：原来平井久司并没有如传言中的去柬埔寨观光旅游了，而是兼职做了兰蔻的彩妆产品代言人，潜心研究眼影的第N种用法。

第一次看到真壁一骑的时候着实吓了一跳，以为基拉被惨遭抛弃伤心欲绝的阿斯兰泼了一脸硫酸，流窜到龙宫岛躲避追杀。直到随后第二男主角皆城总士的登场，才让人坚定了阿斯兰也同样被回泼了硫酸的猜测。大概是为了与《高达SEED》有所区别，平井久司在给《苍穹的FAFNER》作人设的时候，清一色给人物的脸上打上无数竖线作为特殊记号，这种类似食品包装袋上条形码的竖线让人心烦意乱地出现在角色眼睛下方，像极了刚画完眼影就被仇家打了一拳。（兰蔻的眼影好贵的！）还好看仔细了之后才发现一骑与基拉还是有着区别的“基拉的双眼皮好迷人啊！”“一骑的五层眼皮是去韩国整容失败的产物吗?”——能把面积有限的眼睛画成五层眼皮，这名叫平井久司的家伙之前不是织过毛衣就一定是研究过微雕。

故事发生在一个名叫龙宫岛的人间乐园。初次听到这名字的人无非有两种不切实际的幻想：“在岛上呆一天，人间是不是已经过了一百年?”或者“海滩周围是不是云集着众多穿05年新款比基尼的MM?”可惜富野没有打算改编日本民间传说的打算，而矢立肇也没什么兴趣去编写关于泳装时尚的剧本。身为第一男主角的真壁一骑从露面开始就注定了他多灾多难的旅程是逃也逃不掉的：“明明长了副会开FREEDOM的样子，还敢假装控制不住FAFNER?”比较强悍的是他那个看上去像长年在建筑工地干活的老爸，白毛巾往头上一扎就是典型的老电影里民兵队长的代表，往领口里一塞就转职成基地总司令——可惜这司令只知道发号施令不知道泡妞，所以单是气势上就被碇渡压了个体无完肤。

之前说的人类生育系统紊乱，在《苍穹的FAFNER》里就成了需要紧急解决的重要课题，大概日本是没有新兴医院的，所以在全人类都失去生育功能之后，几名具有特殊潜能的少年被使用试管技术培育出来，并寄养到岛上的几户人家里。为了进行所谓的“乐园”计划，龙宫岛将自己巧妙地隐藏起来，躲过了新国联军队的调查，而作为抗击入侵金色生物的秘密武器，一骑登上最新式战斗武器“FAFNER”，少年再次创造了奇迹……（无条件地哆嗦了一下）

如果说拉克丝的衣服越穿越少是为了满足男性观众需要的话，那么《苍穹的FAFNER》里设计的战斗服则是视觉爱好者的又一次胜利：明明身上的布料比露出的肉还多，大腿两侧的裸露直接让人怀疑该战斗服究竟具备多少实用性能，还有那驾驶FAFNER前被导线插入身体的一声惨叫，都心猿意马地让女性观众树立起了“无阿斯兰，一骑脱也可”的执着信念。于是动画收视率爆涨三个点，总士也被迫成了与一骑心神合一的不二人选。

说到这个“心神合一”，其实一点都没有夸大其词的地方。由于FAFNER的核心是由具有特殊能力的某种物质构成，因此在操纵上除了驾驶员以外，还要有一名系统指挥通过类似意念传输的方式进行远距离遥控。这样的配合事实上是将你的隐私完全暴露出来的不人道，因为心神完全合一，所以一骑想瞒着总士多穿一条纤丝鸟保暖热裤都做不到，更别说是“原来你小子作战时想着的是真矢那女人！今晚别碰我！”这样小小的思想出差了。（哦……抱歉！这个是同人剧情）

不过类似于“为了实现某计划而建筑的某秘密基地”、“为了对抗某奇特生物而出动的某机器人”、“为了推倒某少女（男）而被迫在故事前半段就背上悲哀命运的男主角”这样听起来就跟街头电线杆上贴着的“办证，13X5678XXXX，刘先生”一样亲切熟悉的烂俗剧情设定，还是让观众不可避免地想起了十年前那部名为EVA的古董。而满屏幕基拉他堂兄，或者卡嘉丽她表妹的人物造型，都先入为主地在观众的脑海中扎根发芽发育成了这部应该更名为《新世纪高达SEED》的作品——它本名叫《苍穹的FAFNER》的呀！忘了的人请自己掌嘴呀！绫小路带头自己先掌呀！

虽然有了男主角，可这女主角的人选尚未落实，观众的心理怎么都不是个滋味（同人女反倒不在意）。先是青梅竹马的远见真矢具备了发展恋爱关系的先天条件，后是羽佐间洋子甘愿牺牲自己来骗取观众热泪。再发展下去就变成某女性老师拐着一骑私奔——尽管生米不加水是煮不成熟饭的，但不知情的龙宫岛居民还是固执地认为品种为“真壁”的优质大米已经被做成爆米花了。（雪人：绫小路的BT比喻又来了……）其实对社会现状完全不了解的应该是编剧才对，师生恋这套把戏早在琼瑶奶奶还不是奶奶也不是阿姨而是姐姐的年代就已经玩过了……（雪人：-_-b）不过爆米花事先不放奶油是绝对不好吃的，明白这个道理的总士在一骑离开龙宫岛之后没有显出丝毫慌张的样子，而是胸有成竹地向真矢道出了其实他的左眼是被一骑弄伤的往事——果真除了精神上的心灵相同之外，这两个男人在肉体上也有过刺激的接触！（你们那是什么眼神?）

的确，一骑是被女老师骗走没错，但该老师渴望的是更加强壮和坚硬的……FAFNER(我





喘口气喝口水而已），绝非败絮其外，里头还是败絮的真壁。作为新国联派往龙宫岛的长驻间谍，该老师不但性格恶劣，眼睛下面的竖线也比一般人要多。（雪人：这个跟身份没什么关系吧？）但细心的观众还是发现了一个微妙的细节：凡是年纪在40岁以上的角色，其脸上基本呈现光滑平坦无细纹状态，反倒是年纪越小的角色，其脸部竖线的分布情况就越近似于华北平原的梯田。这样的人设莫非摆明了下个世纪的人类，将以竖线取代青春痘来履行标志年纪的职责吗？

羽佐间洋子的献身是全片的第一个高潮。这个平时看起来又面又瓜的女生，总是惹得性急的观众有大喊“快去死吧！”的冲动。一直对自己不自信的洋子,总是以暗恋的心情去偷窥一骑，而药罐子的身体素质也娇弱可怜地蕴涵了林黛玉的仙风道骨(所谓的“仙风道骨”，也就是死人的残骸罢了)。或许是监督看这女生没什么出头之日了，与其让其自生自灭病死在床上，还不如物尽其用地拿来打怪兽，干掉一个算一个（好残忍的说法）……终于在洋子的坚持下，成就了这位羞涩少女“生的伟大，死的光荣”——这片子果然跟姓刘的有关！

在烘托“人类多么渺小啊”“命运主宰一切啊”“麦当劳叔叔毁灭地球啊”这样艰深晦涩主题的片子里,如果不死上一两个人是无法成就其伟业的。比起《EVA》里的地球全灭,《苍穹的FAFNER》显然要仁慈多了，在洋子之后，基于男女搭配干活不累的原则，又一个被送上断头台的，不是路易十四，而是春日井甲洋。

春日井甲洋一直单恋着羽佐间洋子，而洋子喜欢的人却是一骑——啊啊啊，还敢骗我这不是部八点档爱情文艺剧！这卖车卖拐卖担架的三角关系是哪来的？最初一骑驾驶FAFNER打败敌人就已经招来了甲洋的嫉妒（据说爱情大多是由嫉妒转变来的——你们的眼神又不对了哦……），于是龙宫岛基地坐享其成地将一台FAFNER交给甲洋驾驶(卖车…)；之后洋子为了追随一骑并守住约定而勉强支撑着自己虚弱的身体也坐上了FAFNER(卖拐…)；洋子献身后,受到刺激的甲洋一心想强过一骑,不料却在搭救真矢的时候被fostom同化，最后只能终日躺着与植物人差不多(卖担架…)。虽然不及洋子献身时来的壮烈（大概是女孩子挂掉比较能惹人同情），但甲洋在同化前一瞬间的表现还是可圈可点的——至少就那些极力撮合某骑与某士的人就可以光明正大地喧嚣着又少了一个阻碍了，而“骑士”这样的名词组合也预示着剧情果真在某些不良意识的引导下，走向更加不良意识的道路上去。

离开龙宫岛后的一骑被新国联军囚禁起来，而他那早已失踪的母亲的出现，无疑是为了考验这“母子情深”的关系是否能够打破世俗的偏见。（关世俗啥事？）多年前就被同化的真壁茜是个十足的精神分裂症患者，在平常人前总是一副相当乖巧你让我朝东我绝不朝西你让我吃德芙我绝不买金帝的温柔女性形象，然而在私底下却代表着fostom与日野博士之间有着暧昧不清的牵扯——最受不了的是，她在日野博士前始终是冷冰冰面无表情的三无形象，永远只会重复着“吾等让我OO，吾等让我XX”这样“奉天承运，皇帝昭曰”的单调语句，其欧巴桑的年纪却还要装嫩扮绫波大概是所有对此有心结的男性观众胸口上悬着的100T大锤。

日野道生与那个名字很奇怪所以记不住名字的女拍档，大概是离开龙宫岛之后一骑的最亲密战友了。不过可悲的是，即使是在龙宫岛的时候，诸如近藤剑司、小楯卫之类的角色都会因为被长相酷似基拉和阿斯兰的两位男主角抢尽了风头，所以在不得不承认“长相决定一切”的事实面前，日野道生唯一留给观众的印象就是“他的胸肌比总士要发达”的感慨，再次悲哀地展现了目前男性不得不要靠外表搏上位的现状。（这观众究竟是以什么心态来看动画的啊？）至于他的那位搭档，印象更加模糊了，好像是个头上顶着个菠萝就出门的绫波吧——平井久司，你这辈子一定做不了发型师的！

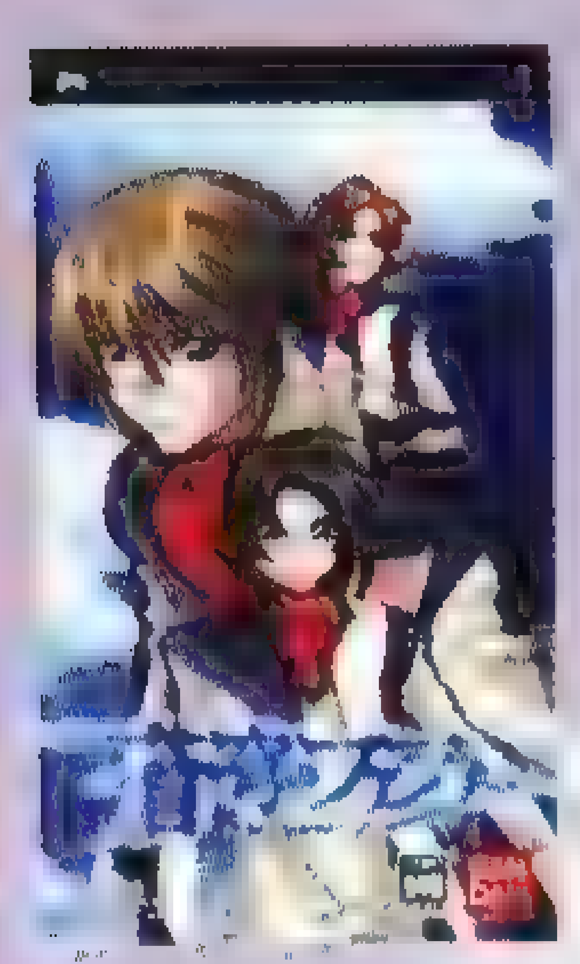
此次的机体设计只能用“诡异”两个字来形容。原本SF类的动画总是会让人期待着会不会有结城信辉之类的大师来参与机体设计的，可惜当FAFNER第一次出现在观众面前的时候，四处充斥着让人不安的窃窃私语：“哎呀！那个不是大号的铁胆火车侠吗？”飞机头后面还挂着个硕大的辫子，极其奇怪的造型不但透露出了比当年暴走初号机的面目狰狞，更人心惶惶地引起了不知情者的猜疑：“那个……就是斯皮伯尔格最新电影里的外星人造型吗？我们的汤姆克鲁斯就是要被它蹂躏的吗？泪……”头号反派fostom外表就更离奇了，除了黄金色的皮肤大概能招揽到珠宝商的垂青之外，出招时黑色的



陈延超	买也匆匆，寄也匆匆。每次翻开，都无我名。为啥？
读者资料	男，200434，上海市杨浦区政立路821弄2号602室，兴趣：看掌机迷、玩掌机

光圈也让人想起了《鬼武者3》里巴黎铁塔的激战。至于它那千手观音似的造型，可能是监督为了照顾某些佛教信徒的需要吧……（贴张fostom的海报在家里就可以烧香供奉了……）

结局时出现的高潮大概是所有女性观众期待已久的时刻。平素里在乘坐FAFNER被插入电缆时就叫得比谁都凄惨，这原本就让人怀疑着一骑“大概是受方”吧。远见真矢的搅局也曾一度让人失望地认为这不过是部十分平常的空战动画加热血激情罢了——谁知在一骑面临危险的时候，第一个跑出来“用我的命换他的命”的，不是真矢，而是总士。群情激奋，接下来又轮到总士打算以死救大家，一骑又罗罗嗦嗦地冲上前纠缠不清——不要说那暧昧的眼神是“正义啊！友情啊！”在闪烁，不要说在总士一脸温柔而一骑满是颤栗的时候你还会否认后者是受方……随着FAFNER与最终形态的fostom越飞越高，在精神与肉体（这个是关键）的升华中，总士和一骑的高空婚礼在全世界的见证下实现了爱的永恒……（雪人：绫小路你再BT我就把你T出银河系！）



好吧，不管是出于SF空战题材很适合改编游戏的考虑，还是为了更多地捞同人女的钱，当初动画播放时BANDAI的名号出现在赞助商栏里就多少暗示着，这部动画如果不是在玩具上有所作为就一定是会开辟出游戏界新的疆土。不过可能是因为机体造型大概很难勾起铁胆火车侠FANS之外的人群的注意力的缘故，《苍穹的FAFNER》第一次被BANDAI拿来利用，却是以掌机游戏的形象出现的。

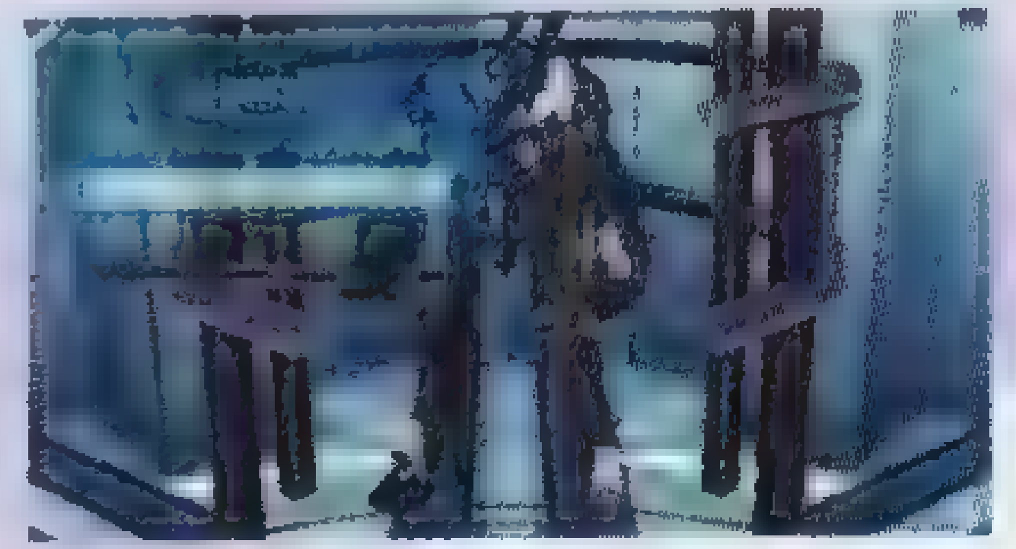
尽管这部深夜动画的人气远远不如后来登陆的《高达SEED DESTINY》，不过其游戏的关注从消息放出开始就没有半刻冷场过。由于是在最新款且机能最强劲的掌机PSP上发行的缘故，所以画面和操作性能都成了这部游戏受人瞩目的重要因素。

PSP的机能果然没有让人失望，全3D的空战画面在其硕大的液晶屏的显示下呈现出极为华丽的效果。游戏的开场动画照搬自TV版的片头，这么做难免有偷懒的嫌疑，不过由于TV片头本身就制作得相当华丽，所以即使原样不动的借用也不会让玩家有太大的抱怨。主题歌的演唱者依旧是那angela，她那几乎要让人憋不过气来的换气声即使到了PSP的双声道喇叭上也清晰可闻。



游戏共分为12章，浓缩了TV动画的主要战役和情节，采用全程语音交代剧情的故事模式，对白继续沿用原班声优，看过动画的观众自然会感到亲切。游戏的类型基本上是AVG文字冒险部分+ACT空战，每一章都有一场激烈的战斗，战斗结束后可以自由选择想去的龙宫岛场所，在不同场所会遇到不同的人。与这些人对话不但会额外获得FAFNER战斗时的特技，更会主导剧情的发展。因为很多章节其实是存在剧情分支的，所以选择与谁对话就显得至关重要（喂，那边的那个！说你呢！别老是让一骑死盯着总士，给别人点机会好不好?!）。

战斗方面相当追求速度感，在海面上飞行的手感制作得相当出色，锁定敌人后呈现的战斗区域也颇有《皇牌空战》的神韵。同时在出击前可以选择好僚机的驾驶员，虽然僚机可以帮你解决掉一部分敌人，但僚机一旦受到损伤，你的战斗评价可是会降低的哦！基本上战斗并不难，尤其在后面几章获得双手武器后，可以多利用方块键的强力攻击，遵循锁定敌人后不管三七二十一猛轰的原则，想要获得“S级”评价其实并不难。在穿关之后，游戏会增加CG和BGM欣赏的选项。由于章节的剧情存在分支的缘故，所以想收集完全部的壁纸和CG动画就需要多打几次游戏了——



当然，这也不排除是BANDAI为了掩盖游戏流程过短这个弊病而添加的小把戏的可能性。

说《苍穹的FAFNER》是EVA情结泛滥十年后继续影响日本动画的产物也好，是平井久司个人秀的又一次华丽展示也好。尽管人气一度低迷，但在动画播放结束后不久其依旧获得了不错的口碑，而小说版和游戏版的销售成绩也相当不错，都说明了这部除却内涵但制作相当精良的作品还是部值得我们去耗费时间和精力的好片的——话又说回来，连内涵都没有了的片子，我们还看它干吗？

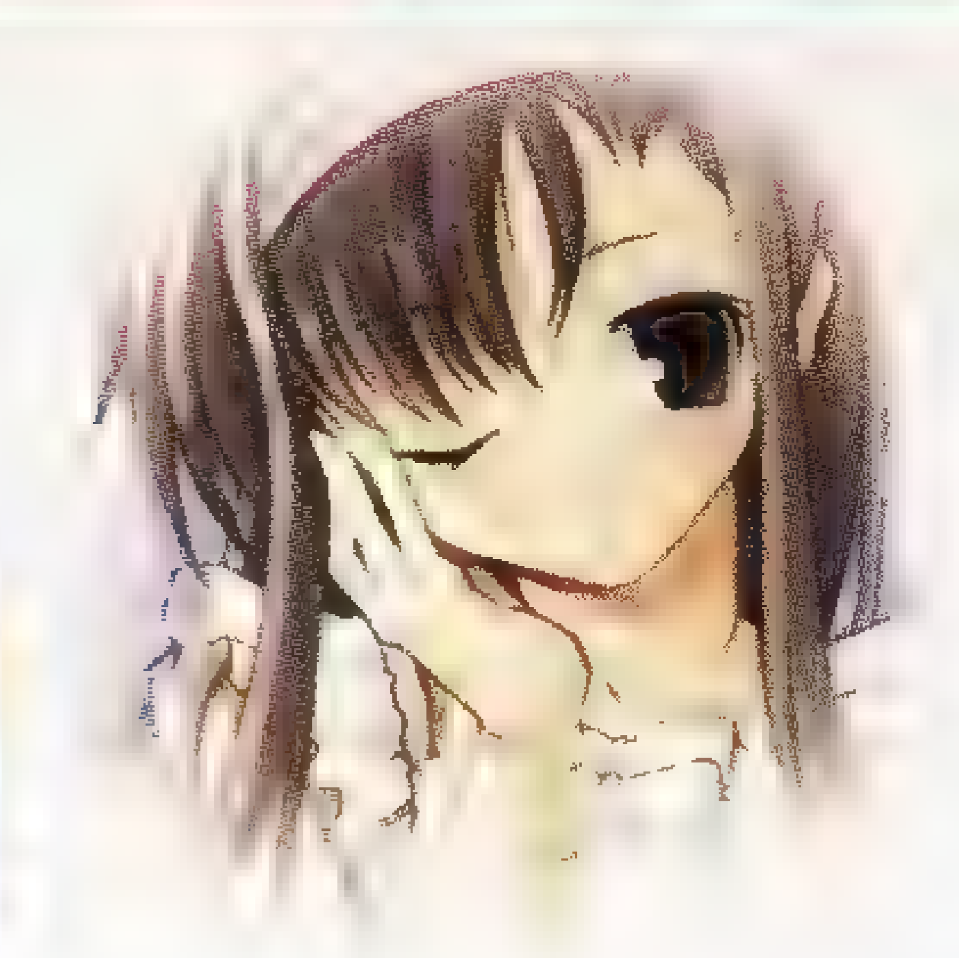


《苍穹的FAFNER》不是没有内涵，而是在如今被商业动画冲击得溃不成军的日本，想要再达到一个高度，其实是件比用脚趾给后背抓痒还要困难的事情。无过便是有功，在2004年满大街“阿斯兰打了真飞鸟一巴掌，他们要结婚啦！”的“今日是魔王”派呼声中，能欣赏到另外一部商业气息不至于呛到我们呼吸气管的作品，还是件应该值得欣慰的事情。

落花不是无情物，有一骑在天空中微笑留恋；山水皆为有情人，是总士在大地上纵情高呼——因为有爱，于是这世界只剩他二人……还有一个绫小路……

叶勇	为了次世代掌机，我们要大力宏扬中华民族的优良传统：省吃俭用！
读者资料	19，男，644000，四川省宜宾市翠屏区江北开发区汇申花园5幢3单元12号，兴趣：玩TV、游戏、看DVD、编辑

情人节那天一起游戏吧！



本文的主角小光是一个光棍，每每情人节时看到他人比翼双飞，而自己形单影只，就难免黯然伤神。这时小光往往一抹眼泪鼻涕，冲入街机厅内。但没想到，街机厅这男人的净土，在今天却布满了男男女女在那里眉来眼去，看得小光目瞪口呆、不知所措。就在这时，街机屏幕也极其配合的显示出了“GAME OVER”八个字母。紧接着，以街机厅为中心，方圆五里的人都可以听到小光的怒吼声：我明天的早餐钱啊！可马上，就会有一种令人毛骨悚然的笑声盖过了这怒吼声，仔细一听，你会发现那正是街机厅老板的奸笑！

长此以往，小光觉悟，以后情人节还是呆在没人的地方比较好，省得伤自尊。从此小光四处寻觅，终于发现原来最嘈杂的地方就是最安静的地方——自己的宿舍。因为情人节那天，大家都出去约会了，而只有孤苦伶仃的小光还没有找到属于自己的温暖港湾。

这样的局面一直延续到了大学，小光终于不再孤单，让所有认识他的人都为他高兴了一把，但继而低头不语。原来所谓的不孤单，不是指小光找到了女友，而是另一根比他长点的光棍和他紧密的结合在了一起。其实事情根本没有小光的朋友担心的那么严重，小光和另一根光棍都喜欢玩游戏，可能是走得稍微近些，结果就被捕风捉影的人逮着了，真是众口铄金积毁销骨。2005年的情人节眼看就要来了，没有女友的他们也愁啊。



街机厅里人声鼎沸，小光和小棍两人激烈的对战着《KOF97》，不知怎么，小光今天的状态似乎特别好，或者说打的特别狠，原本实力不分上下的小棍也招架不住小光的猛烈进攻，在连输两局之后，誓要在第三局一扫耻辱，却发现这只是最终幻想。小光手下的八神太狠了，这原本就是一个恐怖的角色，只要稍不留神就有可能被PERFECT，而此时小光却又如同给八神注入了灵魂一般，使八神变得更加狂妄。小棍一不留神，雅典娜又被八神屑风，眼看就要被重手加一八稚女三连败了。突然，小棍似乎想到了今天小光暴走的原因，不动声色的问道：

“小光，你明天打算怎么过啊？”

一个看似平谈无奇的问题却在小光心底激起了万丈波澜，他突然一拍机台，怒吼道：“别管明天，玩完今天再说！”

尽管街机厅里人声鼎沸，但小光的一拍一吼还是吸引了老板及多数玩家的注意，大家都将好奇的目光射向小光，如果这时在小光身前放上一个放大镜的话，估计小光立马会被火葬。

小光本来就是一个特别敏感的人，此刻又有这么多双眼睛注视着他，让他感到更加烦躁。于是，街机厅内响起了第二拍和第二吼：“看什么看！”

本来其他玩家只是好奇扭一下头而已，发现是一个人在无聊乱吼，这样的事在街机厅很多，他们看多了也觉得没劲，就转头继续自己的游戏了。而街机厅老板就不同了，小光拍的可是他的血肉啊。原本老板还想立刻上前阻拦，做出一个英雄无畏的样子，告诉他要安静些，给大家一个良好的游戏环境。但看到小光一脸凶相，担心上前阻拦后小光会再来个三拍和三吼，于是这想法也就打消了。但老板显然是被小光的虚张声势骗住了，小光文弱书生一个，充其量也只是纸老虎，今天乱拍乱吼完全是借着游戏壮胆发泄不满，如果老板上前斥责的话，小光肯定会老老实实的低头认错，说不准老板叫他赔精神物质损失费，他都会乖乖的掏钱出来呢。

梁读者	PSP的高明之处在于它模糊了掌机与PDA的界限，让玩惯了GBA游戏的玩家觉得它是那么强大。虽然它的性能是不错，但本末
读者资料	倒置的设计理念及模糊的市场定位最终会使PSP走入岐途。18，男，230051，安徽省合肥市水泥研究设计院6#503室

坐在小光旁边的小棍，更是被小光突如其来的吼声吓了一跳，原本还指望打击一下他，然后好让八神的八稚女不要使出。可没想到没打击到人家，却把自己给吓了一跳。扯线的人呆了，人偶更是呆了，小棍的雅典娜就呆在屏幕上任凭八神蹂躏。

“算了，算了。”小棍不知该用什么话来安慰小光才好，眼下只有先离开这里，找一个安静的地方让小光静下心。“去我家坐坐吧，我家没人。”

“好吧。”小光感到有点扫兴，不过多年的经验告诉他，此刻他需要的正是冷静，所以接纳了小棍的意见。但临走前还是重重的甩了一下摇杆，又让老板心痛了一把。

来到小棍家中，小光随便倚在沙发上，小棍看他怒气未消，先倒了杯茶，然后明知故问：“啥事这么不开心啊，今天怎么说也轮不到你发火吧，想想我刚才都三连败了还忍气吞声呢。”

“你小子别废话，你当然知道怎么回事！”到底是熟人，小光一针见血。

“没啥大不了的吧，不就是明天一个情人节嘛。像往年一样，在你家或者我家玩游戏啊。”

“游戏什么时候玩都行，明天玩就是不爽。明天应该是和女友在一起开心的玩才对。”

“那你就和女友一起去玩呗。”

“还打击我，不要哪壶不开提哪壶！”

“那还能怎么办，还是只有玩游戏？”

“你说凭什么其他人可以左拥右抱，而我们却只能对着屏幕发泄！”

“停，不要把我也扯上去啊。我玩游戏可是出于对游戏的热爱，可不是发泄。”

“我这只是打个比方嘛，我哪点不热爱游戏了？”

“既然这么想要女友就去找一个嘛，上次追的那个怎么样了？”

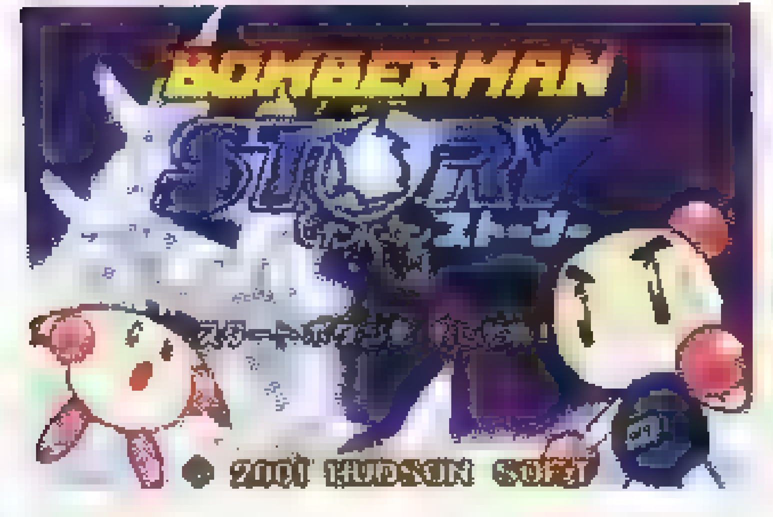
“你说找就找啊。上次追的那个？小莉？小雅？还是小巫？”

“是你自己花心好不好。”

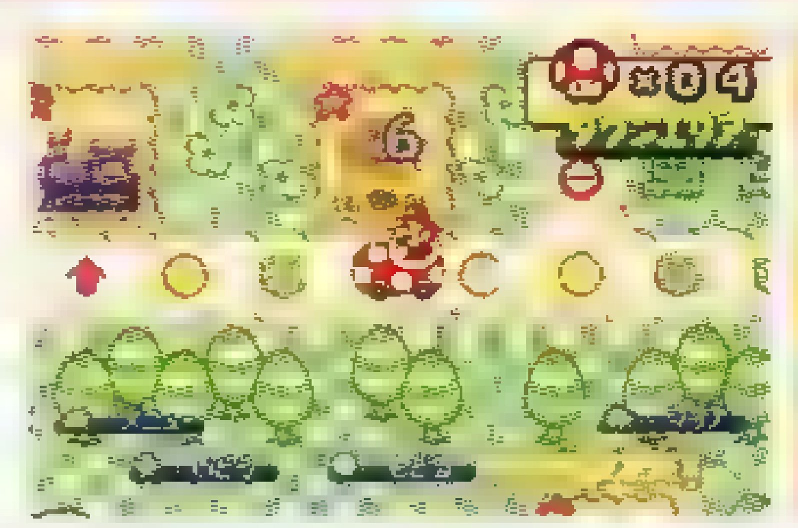
“没办法啊，没人喜欢我，我只好一个一个换。”

“好，好，你狠，就是你上次和我说的小巫。”

“小巫吗？感觉不错，但不知结局会是怎么样。”









“那明天就把她约出来玩啊。”

“……”

“怎么不说话啊，不要怕被打击啦，要有行动才会有结果的。”

“……”

“我回去了，明天见。”两人在数分钟的沉默之后，小光觉得小棍说的没错，要行动才会有结果。于是决定先回家去做准备活动，以免明天又是两根棍子靠在一起比长短。

“啊？就走啦？明天……应该会更开心吧？”

“除非你再被我三连败！啊哈哈哈哈哈……”小光说完，手捂脸扮八神状狂笑。

小棍站在窗口目送小光远去，然后掏出手机拔了一串号码，接通后问道：“小巫吗……”

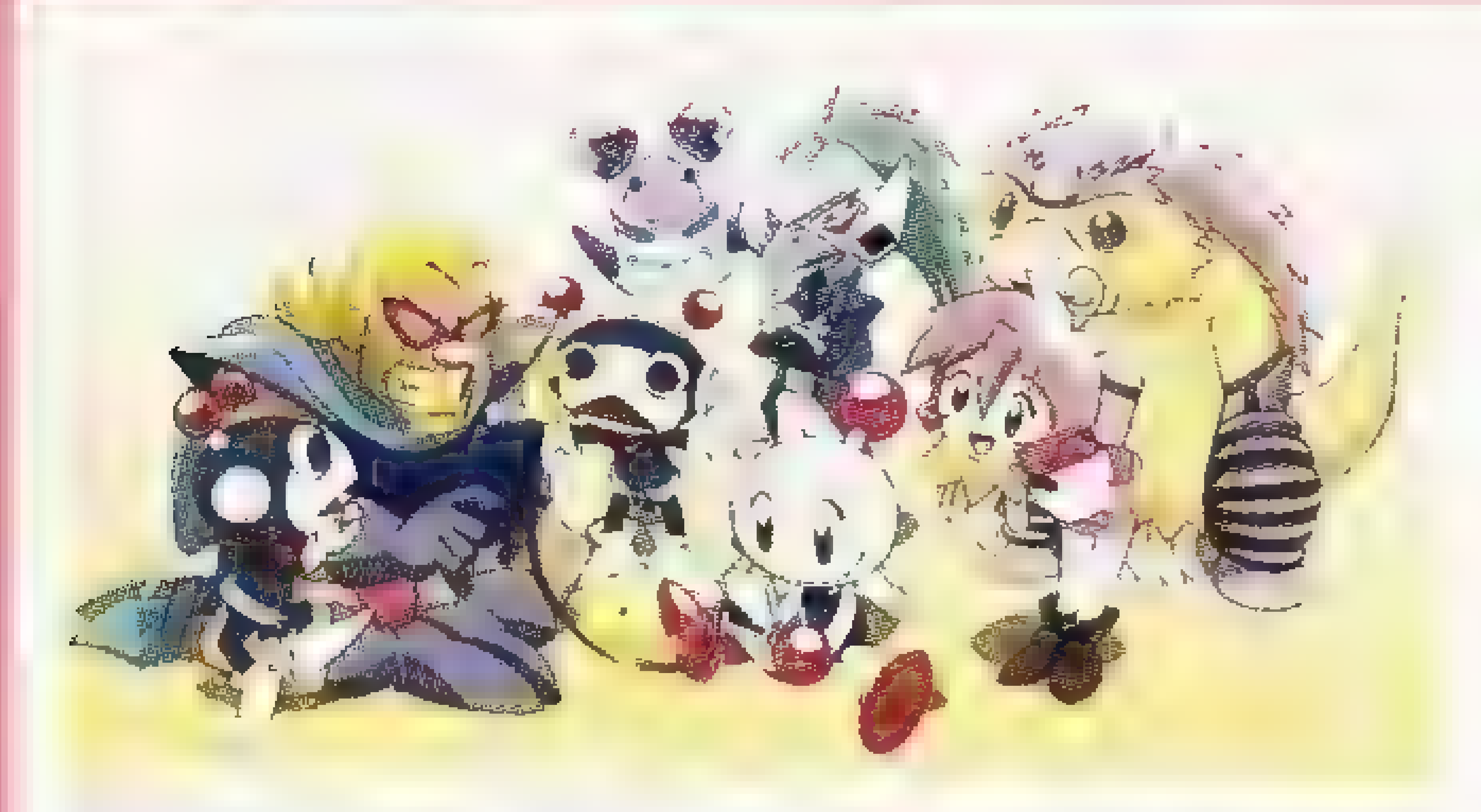
到底是情人节前夜，小光放弃了众多游戏，躺在床上捧着《怎样成功约女孩》仔细研读，耳边放着周杰伦的《简单爱》，酝酿单身的凄凄惨惨的感情，好让自己下定决心化梦想为现实，约小巫出来共度情人节。

一曲《简单爱》让小光得到精神鼓舞，而草草翻过的《怎样成功约女孩》也让小光得到技术支持。终于，小光咬咬牙做了决定——一定要把小巫约出来，不然明天就不回家！——当然，他也留了条后路，不回家大不了再去小棍家通宵玩游戏，反正也不是第一次了。

做一个决定需要很大的勇气，但做了决定并不等于一定能成功，不过不管怎么说，小光能够下决心去约小巫，较之以前还是有了很大的进步。不过话说回来，小光这人还是不错的，1米70多的个头，留着小分头戴着眼镜，看起来斯斯文文的样子，而且也没有什么不良嗜好，如果硬要鸡蛋里挑骨头找个不好的地方，那就是他玩游戏偶尔过于投入，少吃顿饭、多通次宵而已，可他到现在却依然单身。原因在于小光这小子过于腼腆了，在熟人面前还算是性格开朗，但一旦遇到陌生人，尤其是在陌生同龄女性面前，他就只会低头、脸红、声如蚊蝇了。在这样情况下，想找个女友还真是有些困难。在经历过多次磨难之后，小光总结经验，终于在2005年的情人节前夜，他决定不能再这么窝囊下去了。

刚才也说过，决定是下了，但结果还是要看行动。于是小光做出了第一个行动：将手中的《怎

马文浩	愿全天下所有掌机一族在新的一年里玩到天昏地暗，玩得一塌糊涂！
读者资料	13，男，661017，云南省个旧市大屯镇甲介山团结Z村2楼四号，兴趣：玩掌机



样成功约女孩》扔到一边,把随身听关了,去梳理了一下头发,缓和了一下心情。然后正襟危坐在床边,掏出手机,用颤抖的手指搜索到小巫的号码,但却无法按下拨号键,只是停留在离按键不过数毫米的上方抖动。又一阵思想斗争之后,小光再次狠心咬牙,闭上眼按了下去。"嘟嘟……"几声响声之后,手机中传来了一个动人的声音:"对不起,现在忙,请稍后再拔。"好不容易才树立起信心,没想到竟遇到了这样的意外,小光一时不知所措,又开始思想斗争起来,结果再次睡着。

时间不等人,2005年2月14日终究还是准时到来了。

小光独自一人在大街上闲逛着,但他今天似乎艳福不浅,因为才出门不久就看见一妙龄女子,满脸微笑着向他走来,小光赶紧扶了扶鼻梁上的眼镜,看清楚这女子不是别人正是小巫!小光兴奋地环视四周,确定了大街上就他一人并且小巫是在对他微笑后,急忙迎了上去。可就在小光将要抱着小巫的一瞬,小光的美梦再次破灭……

"还不起床,也不看看几点了!都可以吃午饭了!"老妈的河东狮吼将小光拉回现实。

"啊……啊……"

"你怎么啦?"小光呆滞的面孔将老妈吓了一大跳。

"没……没事。"小光摇摇手,然后在心里苦泣为什么这个世界这么不公平,连想想都不行。

"没事就快点刷牙洗脸去吃饭。"老妈看到儿子没事,就继续吼道。

小光木然的吃完饭后,就马上打电话向小棍哭诉,而小棍也早就习惯了这样,就在电话里有一句没一句的安慰他。突然,小棍问:

"今天打算怎么过呢?"

"还能怎么过啊,去打《97》!"看来小光是打算破罐子破摔了。

"《97》什么时候打不行啊?"

"怎么?"小光怎么听都觉得这句有点耳熟。

"有时间?"

"废话!"小光觉得小棍话里有话,但又不知他有什么阴谋。

"那来我家玩游戏吧,把SP带来。"

"我还以为有什么好事呢,还吊我胃口,又是玩游戏啊。SP吗?好久没玩了,怎么,你又要和我交换妖怪啊?"

"你来就知道了。"小棍摆出一副很神秘的样子,挂了电话。

小光耸耸肩,反正也没地方去,而且现在找小巫的话肯定也是白忙活,估计她早也被人"预定"了吧,还是接受现实去小棍那过夜吧,只有明年继续努力了。

小光揣着GBASP走在车水马龙的大街上,看那一对对情侣谈笑风生的从自己身边走过,心里的那个酸啊,然后怨恨小棍为什么要把他叫出来,就这样把自己昨天晚上的誓言忘得一干二净。小光家离小棍家不算太远,走上二十分钟左右就可以到了,途经的超市门口有个花店。小光看到那原本门可罗雀的花店今天却门庭若市,心中又是一阵揪痛,但又看到售价牌上的数字似乎比往常多了一个零,赶紧取下眼镜揉揉眼睛看清楚,没错,通常一元一枝的玫瑰现在身价倍增变成了十元,让小光得到了一丝的安慰。但是,如果小光能有个赠送对像的话,别说现在是十元一枝,就算是一百元一枝,他也一定会爽快的买下来的。小光就这样盯着那花店愣了半天,买花的人都换了好几拨了,他还是没回过神来,回忆起了这家花店刚开张时和小棍的调侃:

"小光你看,这里新开了家花店,哈哈,以后买花送女友都方便多了。"

"方便是方便啊,但没有赠送对象也没用啊。"小光一听到关于女友方面的话题就只剩下惆怅。

"别这么说嘛,肯定会有女友的嘛,到那时这花店就会派上用场了。对了,你要找什么样的女友呢?"小棍虽然也是光棍,但比小光要看得开多了。

"嗯,也没特别要求啦,只要能通宵陪人玩《97》就可以了。"小光说出了他的要求。

"什……什么?这要求还算不高?"小棍的



杨逸凡	希望游戏公司制作游戏用心点,别让我每次抱起心爱的《PG》看新作工房时唉声叹气。
读者资料	12,男,210024,江苏省南京市鼓楼区扬州路2号302室,兴趣:看书、游戏

吃惊是必然，这要求确实高了点。

“这算什么啊？”小光不以为然。

“拜托，你又不是没去过街机厅，在街机厅里独自一人玩《97》的，而且还能和你交上手的女人，那个情况你又不是不知道是不是？”小棍用事实来开导小光。

“嗯，也对啊，那些女的和我不合适，但是‘陪我通宵’这个条件还是不能少的。”小光虽然有所觉悟，但还是死守这条底线不肯让步。

“哇，你也要为女同胞着想一下啊，经常通宵可是会毁容的啊，难道你想和一个丑八怪过一辈子？”小棍誓要让小光从一个正确的角度去找女友。

“那……这要求再减少的话，不是只剩下是个女人就行了？”小光显得很无奈。

“对，你只要能这样想的话，找女友肯定不是问题。”小棍有些得意，因为总算把小光拉到了一个正确方向上来。

“在愣什么呢？”就在小光对回忆往事的时候，一个女声传入了他的耳朵。

“啊，没……没什么。”小光一向都是这样，一碰到同龄异性，还没看是谁，就先低头了。

“是吗？那我先走了。”那女生看到小光没事，就打声招呼走人了。这时，小光才回过神来，从那女生离去的背影判断，应该是小菲——同班同学，平时似乎对小棍有点意思，但不知小棍对她是否有意了，因为和小棍在一起时只谈游戏。今天情人节，可自己却要去和他一起玩游戏，想想算了，这些都不重要，先到小棍家再说吧。小光沿着路径往前走，但越走越不对，小菲的背影怎么老是在眼前晃动，顺路吧，小光想到这点会心一笑。就这样，小光跟着小菲进了小棍住的小区，再跟着小菲走进了小棍家的单元，又跟着小菲走到了小棍家门口，两人都停了下来。小光惊讶地问道：

“你……你住这？”

“这不小棍家吗？”小菲反问道。

“那……你……”小光急得直挠头，不知该说什么才好。这时又一阵脚步声传来，小巫走了上来！

三人的不期而遇使小光很惊讶！还好门开了，小棍迎了出来，显然也被门前的景象吓到了：“你们？这么刚好？商量好的吧？“

“也许吧。”小菲和小巫两人异口同声的回答道，也不客气，直接走进了小棍家。

“那你呢？”小棍问一个人楞着的小光。

“不知道。”

小棍的家里，没有因为这个情人节有两位女



性上门而做出特别的准备，和昨晚没啥区别，甚至连昨晚小光没喝完的茶还留在茶几上。小棍看到大家都到齐了，就做出东道主的模样，先给每人递了一听可乐，然后说：“既然大家都到齐了，那我们就开始吧？”

“好啊。”又是小菲和小巫两人的回答，而小光仍然没明白是怎么回事。

“小光，怎么啦？不要因为小巫在就不理我了啊。你这重色轻友的家伙。”小棍故意损小光，而可怜的小光却不能问是怎么回事。

“好了好了，难得大家都能聚在陋室里，时间不等人，我开始游戏吧！”小棍兴奋地宣布。

“什么！？”小光有点不敢相信自己的耳朵。可小菲和小巫却欢呼雀跃起来，“好啊”，“就玩那个什么比”之类的话语不绝于小光之耳，似乎这一切是小棍早已布好的局。

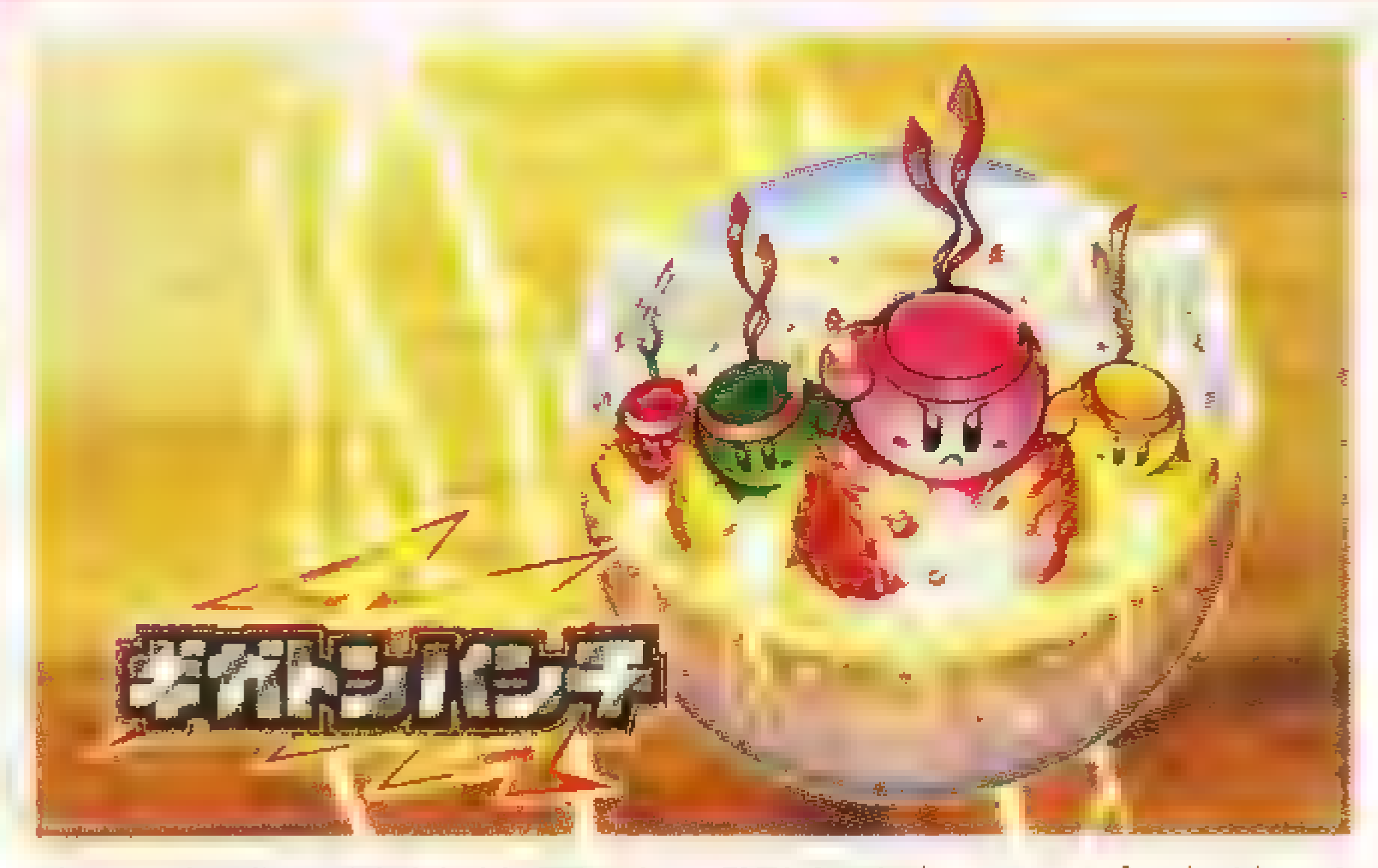
“玩游戏啊，昨晚和你说好的，你忘了？”小棍装出满脸的疑问相。

“没……没。”虽然小光不知道是怎么回事，但他相信小棍至少还不会陷害自己。

说完，小棍从内室拿出了三台GBASP、一条对战线和一盘《星之卡比》，对小光说：“把你那台也拿出来吧，帮她们把线连好，玩《卡比》里的掷炸弹的小游戏。”

小光听话地把四台GBASP用对战线连在了一起，然后在1P插上了游戏，开机，再将GBASP分别递给了其他三人。小菲和小巫才刚刚接过GBASP，就对游戏的主角——胖嘟嘟的卡比赞不绝口，“好可爱啊！”“和海报上一样可爱！”之类的话语再次不绝于耳。到此时，小光才对小棍的机灵之处感到佩服，对啊，为什么游戏中有这么多的吸引女孩的资源自己却不懂得利用，却要固执的去找一个能和自己通宵玩《97》的女孩，真是笨到家了。就在小光快要彻底觉悟的时候，一枚炸弹准确的落在了小光控制的卡比身上，一个原本胖嘟嘟可爱的卡比瞬时变成了一团黑炭。就

吴俊	年三十下午去报亭买《掌机迷》，拿回家打开一看，竟中奖了。寄了十期的回执卡终于中了，而且是SP哦，真高兴啊。！
读者资料	21，男，226200，江苏省启东建德花苑C-9，兴趣：集邮、篮球、网络、游戏



在小光感到懊恼的同时，耳边响起了三个人的叫声，小光输了，不行，要把这杯水喝下去！小光从来都没想过会输，更没想到输了还要喝水。愿赌服输，小光无奈地喝下了一大杯的水，然后喊道，再来！

就是这么一个看似不起眼的小游戏，四个人玩得不亦乐乎，紧张的盯着屏幕，计算着爆炸的时间及时把炸弹掷出去陷害别人，或者看看谁想陷害自己而未雨绸缪。一局终了，胜者笑逐颜开，败者跺脚嗔怪。数十局之后，小光看着自己渐渐涨大的肚皮，一边纳闷为什么自己这个游戏高手会被MM打败，一边想着再喝的话就要涨破肚皮了，于是提议道，不是还有其它好玩的游戏吗，换个啊，老玩一个多没劲。接着他们就又换玩了《炸弹人》、《马里奥赛车》。游戏虽小，乐趣无穷！笑声是不断，但小光又感到奇怪了：为什么游戏换了两款，可自己的肚皮还是没有小下去的意思，反倒是越来越大。

时间就在他们的笑声中悄悄溜走，不知不觉华灯初上。又是一局终了，小棍看了看时间，惊讶道：“哇，快六点了，我们出去吃饭吧？”

“吃饭？等下吧，现在正在兴头上呢。”另外三人异口同声的反对。

“不是吧？游戏什么时候都有机会玩啦。吃饭要紧啊，要知道身体可是革命的本钱啊。再说了，今天的日子怎么着……”小棍没想到自己的提议会遭来一致的反对，只好有意的提示他们。

“啊……那好吧。”小菲和小巫在小棍的提示下，想到了什么，就恋恋不舍地放下了手中的GBASP，问：“去哪吃呢？”

“小巫吗？我不知道，反正小菲是要跟我去啦！”小棍坏坏地笑道，然后对小光说：“不过小光，今天就不能请你吃饭了。”

“什……什么？”小光感到很意外，因为在这种情况下怎么说也该小棍请客才对。

“咳，今天，我要邀小菲一起出去吃饭HAPPY。对不起啦。”小棍挽起小菲的手对小光解释。

“啊？”情人节这天有太多的意外涌向了小光，小光又呆立原地不知所措，小棍及时用身体语言告诉小光该做些什么。

“那……那个。”好在小光不算太笨，马上就明白了小棍的用意，面向小巫，却脸如火烧，不知要怎么开口，小棍马上又抛去一个鼓励的眼神，这下小光才鼓起勇气对小巫说：“今……今晚有空吗？可以一起去玩吗？”

“嗯。”小巫似乎等这句话很久了，也和小光一样满脸通红低头只看自己的鞋尖。

小光不知接下去该做什么，小棍只好继续示意，小光才明白要挽着小巫的手才对，这样才能对得起这个节日嘛。等小光挽起了小巫的手，小棍看到自己的目的已经达成，就继续实行下一步计划：“对了，我们刚才玩游戏时可是其乐融融，而且玩的还都是小神游SP，我们不妨也照张情侣照寄到神游公司去参加情侣秀吧？说不定还能得大奖呢！”

“好啊！”没人反对，当然不会有人会反对。

“咔嚓”一声，四人沉浸在游戏世界里的影像被相机如实的记录了下来。对小光而言，一个具有历史意义的时刻诞生了，2005年的情人节，终于可以不再单身，终于可以牵起女友的手逛街了！

“你小子还真聪明啊，怎么想到用SP来勾引MM的啊。”

“哈哈，不是我聪明，只是你笨而已。”

“我一向对游戏以外的事物很苦手嘛，不过没想到MM们玩游戏也很厉害啊，今天我可惨了。”

“那当然。对了小光，你要带小巫去哪玩呢？”

“让我想想，嗯，去东街那家街机厅吧，环境好，而且还有《泡泡龙》可以玩。”

“你不是吧？我正想去那呢。算了算了，朋友一场，不和你争了，我和小菲改去西街玩跳舞机啦。”

就这样，小光终于度过了一个真正的情人节。



文/雨中行　责编/天意

王新	玩游戏是我放松工作压力最好的办法，期待4月份的到来，因为可以入手PSP及NDS了。
读者资料	27，男，116038，辽宁省大连市甘井子淦崖八区玉丽街10号3-2-1，兴趣：游戏、电影




久违的快乐《魔法假日》



见到粗通中文的老外时，小声地对他说：魔法假日。他没准会误认为是奥黛丽·赫本主演的《罗马假日》而陪你感动一回。没看过赫本大大的罗马假日的需要补课，没玩过任天堂大大的魔法假日的更需要补课！（某人瞬间被无数茄子打飞）

从严格意义上讲，制作这款原创RPG的并不是老任，而是素以慢工出细活而闻名的Brownie-Brown公司，它的前身是史克威尔手下的圣剑小组，在四年里只给GBA出了两款游戏，另一作的名声相对要大一些，那就是《新约圣剑传说》，从作品的画风上便可发现两作都具有某些共通的特点。游戏采用了斜45度角作战方式，虽然隶属GBA早期的游戏，但是，本作不但是完全原创的（光“原创”这两个字就不容易了，想一想，GBA上有几个原创的RPG），其中包含了许多在角色扮演型游戏中颇为流行的元素；而且并不是单纯的模仿，还加入了许多制作人员独特的构思。经过一段假日之旅，修罗感慨颇深，下面听我一一道来。

魔法假日的故事讲述了魔法学校的同学和老师出去旅游时莫名其妙地遇见了怪物，从而进入不同异世界探险的历程。情节似乎没有什么出彩的地方，但是游戏是用来玩的，不是用来看的。等你真正进入了魔法假日的世界以后就会发现，虽然剧情很老套，可是游戏性绝对是一流。

游戏中引入了属性的概念，尽管有N多游戏里面都加入了属性的设定，不过本作在前人用过无数次的旧瓶里加上了新酒，把属性之间相克的程度强化到了令人发指的程度。举个例子，打个同属性或被相克属性的怪，一拳下去对方竟然无视我方的高等级，HP只掉1、2点。如果你完全不用魔法，只用拳头和对方肉搏与属性关系还不大。可是一旦对上物攻物防高的敌人的结局就是吃无数的加血，在大吃中消灭敌人和自己的金钱，要知道，每次战斗以后得到的恢复道具和战斗中消耗的相比，简直就是小巫见大巫。如果碰上速度快的，先秒你血防都低的，然后召几个精灵使全体攻击，我方同时挂掉N人，所谓的肉盾碰见相克的都变白菜了……我！@＃$%，终于体会到了什么是郁闷，终于在游戏中找到了失意的感觉（路人甲：这小子一定是哪里有问题，我闪）。痛定思痛，偶只好用属性相克这条亘



何浩	哎！还有不到100天就要高考了，真希望能考好啊！新的一年里，祝愿学生掌机玩家不但学得好，而且玩得更好！
读者资料	18，男，210028，江苏省南京市下关区东井一村筒5幢20号，兴趣：PG、电玩、网游

古不变的真理来抚平心头的痛。我克，我再克，攻击力那个高啊。在级别相同的前提下，换个属性就省了无数的加血，游戏时间和最最不能容忍的精神打击。

游戏中我方队伍最多可以出场六人，比篮球队还多出一个。在战斗人数提高的基础上，为了游戏的平衡性，个人的能力下降，敌人的数值增强。因此，队伍的搭配要花上一番心思。首先，每个人要平均地提升等级，队伍中还要时刻配备治疗系的白魔导师（抱歉，应该是爱属性的人物）。然后根据当地的怪物属性布置相应的克制人物。站位问题也得考虑一下，主角出场时间长，级别高，自然义不容辞地放在前排当靶子。再找两个血防皆高的战友在旁边顶住，保证胜利无忧。

队伍里最多六人，话虽然这么说，但只出两三个人是否可行呢？偶个人倒是比较喜欢只用一个角色从头打到尾，这早在GB的口袋系列里就得到了完美体现——用开始博士给偶的那只PM打通关，其他的小精灵都在电脑里放着。后来好了一些，抓只鲤鱼王就开始不厌其烦的分给它经验；到了20级，进化成了暴鲤龙（个人觉得它比较帅。PS：现在帅的标准还真是越来越多），时不时秒杀个敌人过过瘾。还有赛尔达、马里奥——原来任天堂是典型的美式个人英雄主义厂商……下这个形而上学的结论时，偶还没有玩魔法假日。三个人以下与后期的敌人（攻防血都是三好学生）对抗无异于以卵击石，即使你级别够高，最后也会因为属性问题败走麦城。

游戏的精灵系统与黄金太阳有相似之处，先是锻炼眼力，在满屏五彩斑斓的情况下用放大镜在某处看到了精灵；然后大多数用金钱收买、有的精灵需要用武力战胜以后才能登用。成为同伴的精灵就可以在战斗中使用了，注意：每个人只能召唤与自己属性相同的精灵。而魔法的攻击力与召唤出精灵的数目息息相关，召一只攻击力二倍，两只攻击力四倍，依次类推，使用以后精灵会消失掉，需要再次召唤。不但我方能召唤，敌人也能够召出精灵。此时，属性方面的问题又一次出现了，在召唤出的不同种类精灵之间，属性被克制的会强制下场；当某一方使用魔法时，场上所有同属性的精灵都会发挥作用。可以在战斗中充分地利用这一点，当敌人召出精灵以后使用相同属性的魔法，既节约了召唤精灵的时间又增强了攻击的威力，可谓事半功倍。

为了不让敌人死得太惨，修罗特意用了美属性的男主角（简称美男），翻来覆去只有一招：屏幕上一朵玫瑰花闪过，敌人由于审美疲劳而被干掉。此情此景，令阿布罗狄自叹弗如，玫瑰高达黯然失色，这招的名字是：北斗有情拳！（铺天盖地的茄子向某人袭来）大概是地图画面发色数过多带来的容量问题，战斗时发动魔法的效果还算不上华丽；魔法的种类也略显少了一些，甚至有点偷工减料的味道，美男使出的法术仅仅是玫瑰花的颜色不同而已。不过瑕不掩瑜，从总体画面与音乐效果来讲，即使与今年的游戏相比，它的效果依然不差。

其他方面也做得有滋有味，不但解谜部分给人耳目一新的感觉，还有隐藏人物的加盟，在找齐四个矮人以后更可以挑战位于沙漠的隐藏迷宫。当然，里面都不是什么省油灯，最后的超级BOSS实力公认高于最终BOSS，没信心的还是多升几级吧。

好久没有在放假时旅游了，上次还是在小学的时候，和同学一起畅游湖光山色，作为永远金黄色的回忆珍藏在修罗的心底。工作以后，忙碌中似乎缺少了些什么，于是，拿出魔法假日，不但可以开着不用汽油的环保魔巴士免费旅游，而且还能瞬间移动，虽然没有主线的青春恋曲，但一群少年和少女更为某些人增添了无数遐想。这是玩笑、玩笑。偶最后再说一句：珍惜学生时代的美好时光吧。



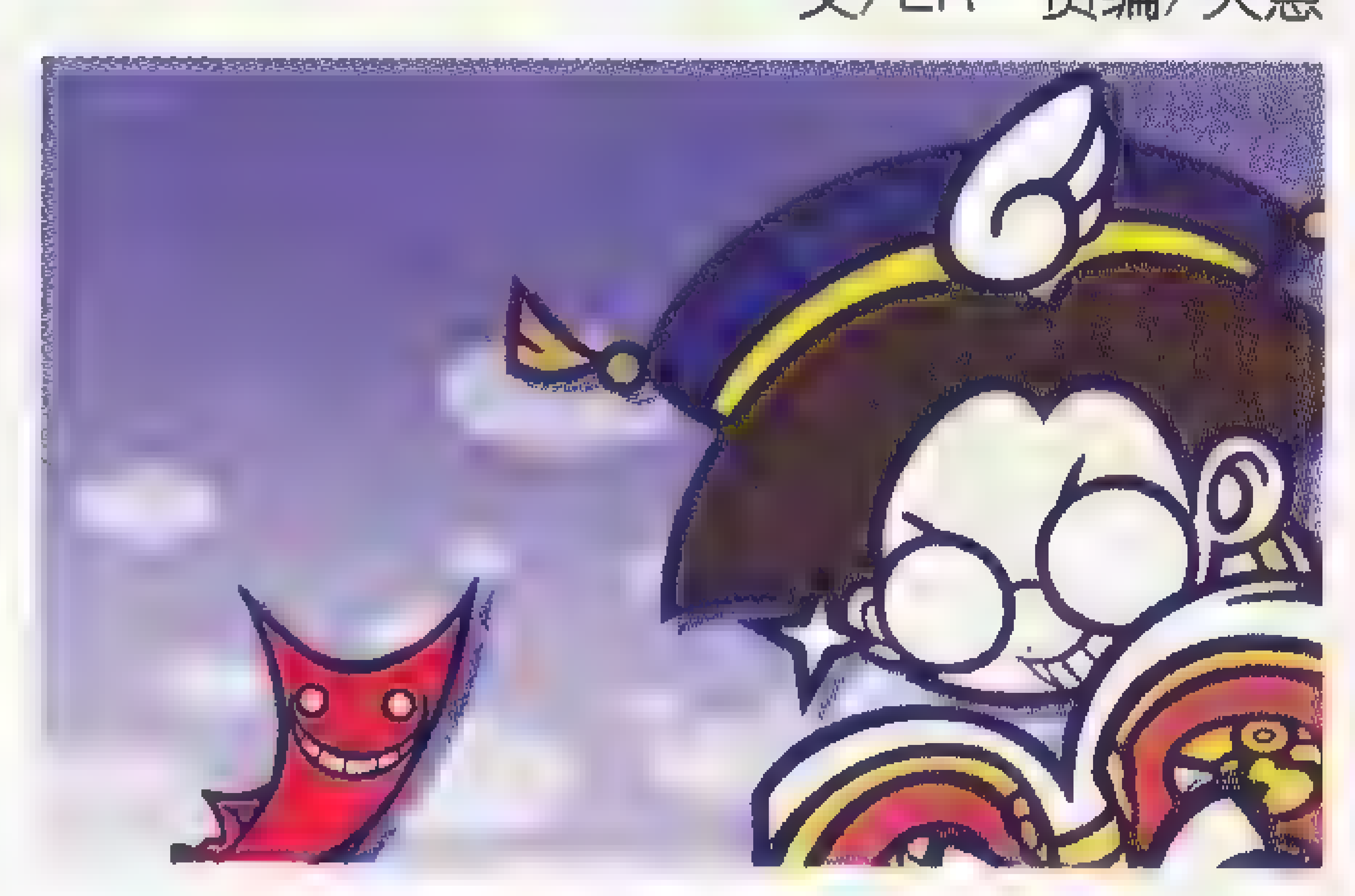
文/NW旅团 来自东北的修罗　责编/天意

殷晓明	大学生活即将结束，爱游戏，爱PG的心才刚刚开始跳动，相信我以后会有更多时间玩掌机，更大的热情支持《PG》的。
读者资料	23，男，201803，上海市嘉定区丰江路128弄11号403室，兴趣：游戏、动漫；

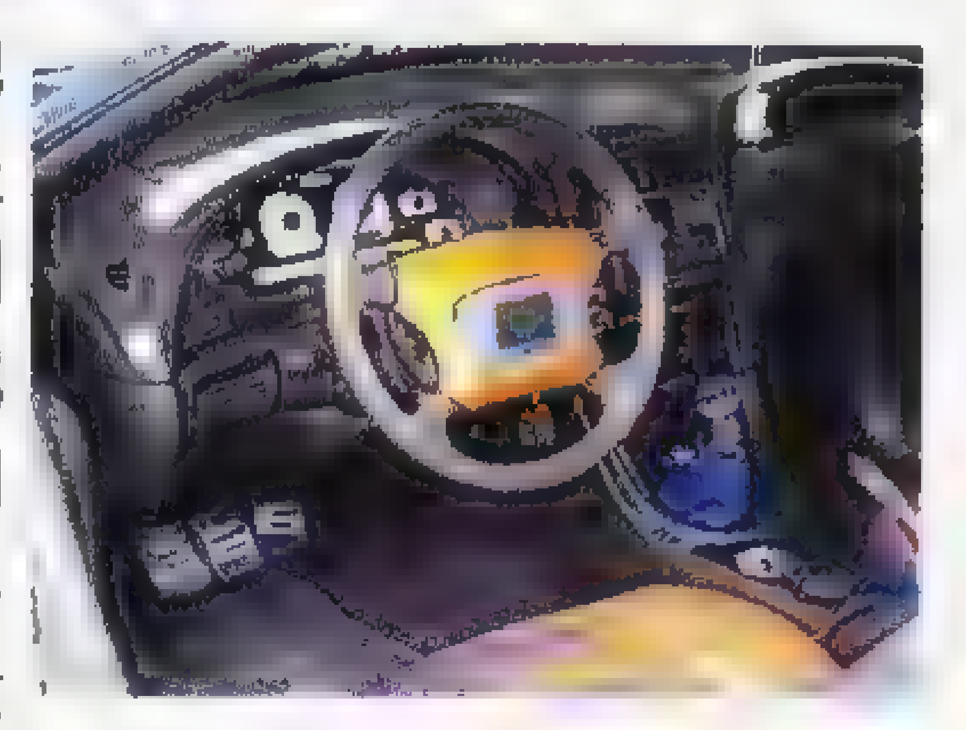
漫谈掌机上的休闲游戏

文/LR　责编/天意

随着学习、生活节奏的不断加快，大家的业余时间是越来越少，不管是书包一族还是上班族都不能逃脱这个命运。在这其中又被称为是“闯关族”的玩家们是不是也因为自己没有富余时间来玩自己喜欢的游戏呢？每个星期只有一点时间来玩自己喜欢的游戏，而很多游戏都是动辄要几十个小时才能穿版，一向喜欢把游戏一口气打完的俺，就开始越来越远离这些游戏，直到后来把注意力转移到那些另类的短小类型的游戏上。真是庆幸自己身为一个对游戏永不死心的“闯关族”——因为我们有随身携带的一个叫掌机的东西。拿起我们手里的家伙，让我们随时随地的体验游戏的乐趣，重新找回游戏的感觉。



—— 驾驶的乐趣 ——



不用说大家也明白这里要说的是赛车游戏了，提到任天堂的赛车游戏大家一定会联想到《马里奥赛车》。尽管在这个游戏中没有一点是和实际开车贴切的，但是玩的朋友好像都是冲着这个不一样的感觉来的。这款游戏最大的乐趣就是“不正当”竞争，游戏里面相互使用道具攻击对方让自己处于领先地位是玩家最大的乐趣，多人共同游戏的时候就更显得乐趣十足，可以说是能受到各种玩家欢迎的游戏。尽管这款游戏和专业赛车游戏比较起来确实有些夸张，但是游戏中每个人物的差异还是做的相当到位，而且不同的路况、地形所表现出来的差异也是相当的明显，让大家在娱乐的过程中也不失那种开赛车的感觉，毕竟人家也叫赛车游戏嘛。除了平时可以拿出来和朋友一乐以外，游戏中有隐藏路线需要玩家去发掘也是一大亮点，为了跑的更快就要寻找捷径。因为不是专业赛车游戏，所以就没有那么多麻烦的规矩，反正谁跑前面就是老大，管你什么耍赖抄近路之类的，要的就是一起玩的快乐。只要有主机，有一盘卡带就可以四人同时分享游戏乐趣。

说完了《马里奥赛车》就要说说《F-ZERO》了。《F-ZERO》是一款体验刺激的赛车游戏，游戏的最大卖点就是那超快的速度。当你把车开到时速300公里以上的时候您会感觉到无比的刺激，但是您有没有想过把时速提高到1000公里以上是什么感觉呢？还是到《F-ZERO》里体验吧。同样是短短的几分钟，却让您精神高度紧张，在曲折的赛道中穿行，一点闪失就会到处乱撞，实在是太快了。最新的《F-ZERO 高潮》更是把相互之间的攻击加到了里面，如此高的速度下赛道还顾及不过来，更何况是去管对手，只有自己去体会吧。新的交通法颁布后确实挺严格的，各位司机朋友们也不妨狂飙一回吧，只要别在现实中去实现就好了。

—— 运动休闲 ——

这类游戏中比较有代表性的应该是《马里奥高尔夫》了，不过是一个挂着马里奥名字却不做主角的游戏。高尔夫这种运动本来就有别于其他一些的剧烈运动，游戏面向的玩家群也更多。《马里奥高尔夫》在玩家中的口碑一向都比较好，可以说是一款比较专业游戏。尽管是在掌机平台上，但是游戏中不管是地形的不同还是天气的变化，对击球的影响都是相当的真实，而

姚一帆	看着周围的人都有了NDS，自己却钱财紧缺，真期待行货NDS。
读者资料	14岁，男，200237，上海市闵行区莘朱路朱行三村21号201室，兴趣：POKEMON、机战、NDS

且击球的力度、方向也是需要玩家慢慢琢磨一番的。在现实中消费不起这种贵族运动的玩家，坐在家里体验一下高尔夫也是一个不错的选择。

—— 益智游戏 ——

前面只对任天堂的游戏做了介绍，其他厂商也有很多经典的游戏。对于休闲来说，益智游戏是非常不错的选择，不仅种类繁多，而且深受非游戏迷的青睐。PUZ类型一般都是非常的短小简单，不会去刻意的追求画面的华丽和内容的深厚，只要一个“好玩”即可。

作为PUZ的代表首推《钻地小子》。这个游戏很容易上手，而且不限年龄，老少皆宜。游戏的趣味就是不停的挖、挖、挖，尽可能的在有限的时间内往下挖。而瞬间的判断也是游戏中不可缺少的，一个不注意换来的可能就是塌方，这就意味着自己的升天。有时候又不得不为了补充氧气而想方设法的钻到特定的地点。而几个人一起玩的时候又是别有一番风味。

而同期推出的《啾啾火箭队》更是把解谜的乐趣再次升华。为了让小老鼠们逃避猫的追击就要设置不同的路障把老鼠们送进火箭里面去。其实看起来非常简单，但是实际操作起来可是相当的棘手，很少有一次即过的可能，需要的就是不断的尝试和调整。而随着关卡的增加，难度的增大是相当明显的，有的时候简直到了要人抓狂的地步，但是一旦找对地方就会大呼“原来如此”。非常容易让人中毒的游戏，同时也是考验大家智力与耐力的一款游戏，如果没有试过千万要找来研究一下。

《魔法气泡》是一款在PUZ中最接近《俄罗斯方块》的游戏。《俄罗斯方块》对PUZ这个游戏类型的影响是深远的，众多新兴游戏都是这款老游戏的变种产品。《魔法气泡》对此所尝试的是把不同类型的方块变成不同的彩色泡泡，通过颜色的融合来消取，通过消减的连锁反应不断给对方造成妨碍，更是可以利用升级快速的一次消掉全部的泡泡给予对手重大打击，一发逆转局势。大连锁反映的爽快感是很难用语言来形容的，并且最大支持4人对战，不愧为PUZ游戏中的佳品。

—— 桌面游戏 ——

虽然SQUARE一直是以RPG著称，但是《陆行鸟大陆》也算是在GBA上一款不错的休闲游戏。不用多说大家也能看出来是和《大富翁》同出一辙，但是游戏里面却是靠取得一定的CP数值来获得胜利的，并不是要把对方搞破产。而里面最大的亮点就要算是“伙伴”的这个系统，其实也是《大富翁》中买地的一种变产，不同的伙伴有不同的作用，而伙伴的加入又是随机得到，因此要想取得全部的伙伴就要花费很长时间。推荐这款游戏还有一个重要的原因，就是该游戏可以一台主机支持4人玩，一台主机可以轮流几个人操作，多人游戏时不会受到主机数量的限制，这是这类游戏最大的特点。

《超级猴子球》一推出就以全3D的身姿站在了玩家的面前。因为游戏的目的是掌握平衡的一种精细操作，所以只有在3D场景中才能很好的表现。玩法简单，但是玩起来就不简单了，简单是只要玩家把猴子滚到终点即可过关，而难就难在要掌握好平衡的细微操作之上。其实这款游戏还是存在设计缺陷的，没有3D摇杆的掌机对360度视角的操作确实变得相当难，如果借鉴《旋转瓦里奥》的话应该会让游戏能吸引更多的人，毕竟平衡感应器对应这款作品是最合适不过了。尽管如此，趣味性还是非常不错的。

—— 动作游戏 ——

动作游戏中向大家推荐《合金弹头A》。相信大家对这个名字都不会陌生，在街机上这款游戏不管是在日本还是国内都有着相当高的人气。这个系列在GBA上推出，并且游戏制作的非常不错，这是很难得的。游戏一发售就奠定了其在动作游戏中的地位，把街机中的那种感觉带到了掌机上，隐藏要素也是让玩家久玩不厌的一个理由，再加上丰富的武器让游戏更有意思，如果能支持联机的话一定会更有意思。

休闲游戏是游戏大家庭中的重要一员，无论是玩大作之余，还是平时闲暇时间，都能给我们带来很多快乐。



陈兆峰	拒绝盗版游戏，宁玩一Z卡，不玩十D卡，望神游多汉化游戏，发展得更好，使中国玩家与世界上别的地区的玩家享受同等待遇。
读者资料	15岁，男，200092，上海市杨浦区鞍山四村99号203室，兴趣：看PG、打GBA、动漫

洛克人EXE纸模



纸模的基本制作方法

1.实线(——)裁剪
点线(-----)外折
虚线(-·-·-)内折
2.粘贴之前先使用小镊子等工具将折线处折一下的话，后面制作起来会更加容易。
3.模型部件上有颜色的梯形和三角形部分是供大家涂胶水用的部分。请大家在这个部分涂上胶水后，按着箭头和英文的标识进行粘贴。英文字母相同的部分要粘在一起，粘贴时请分清大小写字母，大写字母是蓝色，小写字母是粉色。
4.需要涂胶水进行粘贴的地方只有一部分标写了英文字母，将这些部分粘贴好后，其它需要粘贴的部分自然就显现出来了。
5.参考制作时间：3小时。

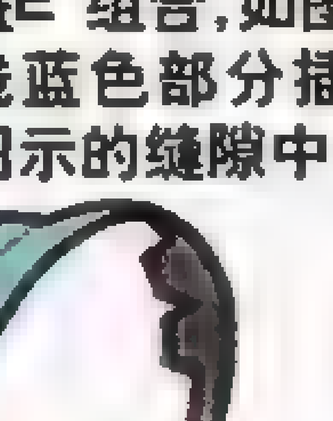
使用工具

剪刀、裁纸刀、胶水、牙签、小镊子、垫板

注意事项

由于制作过程中会使用到剪刀和裁纸刀之类的刀具，所以如果制作者年龄较小的话，请一定在家长的监督下制作。同时，在使用刀具时请多加小心，以免造成不必要的伤害。

1、制作"头盔A"。

将"头盔A"与"头盔E"组合，如图将浅蓝色部分插入图示的缝隙中。

2、将"头盔B"和"脸部"组装好，粘在一起。






3、将"头盔A"和"头盔B"粘贴在一起。



4、将"头盔C"粘贴在"头盔A"的后颈处。

5、组装"颈部"，将"头盔C"和"头盔B"粘在一起。



再将"头盔A"和"头盔D"粘在一起。

6、按图示将胸部组装起来。



7、先将"左臂"和"右臂"组装好，再粘贴到"胸部"部件上。



8、将"背包"粘贴到主体的背上。



9、将"颈部"有"★"标志的部分按图示折叠，再将其插入"胸部"部件上的缝隙中。



10、将胸部和双臂粘贴到底座部分，整个制作过程就完成了。



GBA游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间:2005年2月22日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	CAPCOM	RPG
2005年3月10日	千年家族	任天堂	SLG
2005年3月10日	目标！甲子园！	TASUKE	SPT
2005年3月24日	真・三国无双ADVANCE	KOEI	ACT
2005年3月	杰作选！大盗伍佑卫门1・2	KONAMI	ACT
2005年4月21日	洛克人ZERO 4	CAPCOM	ACT
2005年4月28日	海贼王 龙之梦！	BANDAI	A・RPG
2005年4月	名侦探柯南 黎明的记念碑	BANPRESTO	AVG
2005年4月	THE TOWER SP	任天堂	SLG
2005年春	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年夏	BLEACH	SEGA	ACT
2005年夏	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
2005年夏	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	A・RPG
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
未定	MOTHER3	任天堂	RPG
未定	少年侦探团 ～红眼的魔人～	SUCCESS	AVG

PSP游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间:2005年2月22日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月24日	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年2月24日	NAMCO博物馆	NAMCO	ETC
2005年3月3日	永恒传说	NAMCO	RPG
2005年3月17日	捉猴P！	SCE	ACT
2005年3月24日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年3月24日	BLEACH	SCE	FTG
2005年3月	新天魔界～GOCⅣ Another Side～	IDEA FACTORY	S・RPG
2005年4月1日	三国志Ⅴ	KOEI	SLG
2005年4月7日	Wipe Out Pure	SCE	RAC
2005年4月21日	首都高BATTLE	元气	RAC
2005年4月28日	彼岸　u	NOWPRO	AVG
2005年5月15日	Grand Theft Auto: Liberty City	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年春	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG

2005年	天地之门	SCEI	A·RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE·ENIX	A·RPG
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S·RPG
未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	胜利十一人	KONAMI	SPG
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表 截止统计时间:2005年2月22日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月24日	Another Code~双重记忆	任天堂	AVG
2005年2月24日	Meteos	BANDAI	PUZ
2005年3月10日	Pacpix	NAMCO	PUZ
2005年3月17日	牧场物语 小矮人工作站	MMV	SLG
2005年3月24日	怪蛋英雄	SQUARE ENIX	RPG
2005年3月24日	Touch!卡比 魔法的画笔	任天堂	ACT
2005年3月24日	侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG
2005年3月31日	役满DS	任天堂	TAB
2005年4月	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
2005年4月	任天狗	任天堂	SLG
2005年4月21日	火影忍者 最强忍者大结集3	TOMY	ACT
2005年4月28日	滚滚兔	SUCCESS	ACT
2005年春	SD高达G世纪DS	BANDAI	SLG
2005年春	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年春	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年春	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年	Lost in Blue	KONAMI	A·AVG
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	恶魔城	KONAMI	A·RPG
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	高级战争	任天堂	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	卡片游戏
未定	炸弹人	HUDSON	ACT
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真·三国无双	KOEI	ACT
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT



次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!



许多我们熟悉的经典作品再度复活，《龙珠Z》第三弹发出，《圣斗士星矢》登陆PS2在即，本期商城更配合推出了五小强的挂坠及龙珠座珠的第四代。值得一提的是，第四代在细节的刻画上更加忠实于原著，贝吉塔桀骜嚣张的表情、悟饭的"乖乖头"到弗利萨的最终姿态，往日怀念的一幕幕不禁浮现眼前。另外，04年的动新CD盒也是我们精心打造独此一家，赶快出手吧!



¥20 编号:6129

2004年动新豪华金属CD盒A款

●动新2004年最新推出的豪华CD收藏盒,正反面分别绘有动新人气小编AKIRA和雷拉的形象,可收纳24张碟片,金属外壳不仅精美考究也相当实用。



¥20 编号:6130

2004年动新豪华金属CD盒B款

●与A款同期推出的豪华CD收藏盒，正反面绘有小狼和雷拉，品质做工同样非常出色。用来收藏全年的动新光盘再合适不过。



龙珠Q版人物水晶座珠第四代十件组

●第四代的时间推移到那美克星一役前后,从表情动作到悟饭手持龙珠雷达、悟空身穿亚德拉特星服装等细节全部真实再现原著,感动非常!

¥36 编号:2114



圣斗士金属挂坠5件组

●五小强联手出击,天马流星拳、钻石星辰拳,每个人都摆出了自己的经典POSE。

¥49 编号:2103

¥20 编号:6118



2005年动新豪华金属CD盒

●动新2005年的CD收纳盒，可收纳24张碟片。金属外壳保护更完美，防震防潮，装进一整年的精彩。

¥29 编号:2079



D.N.ANGEL项链

●杉崎由绮的热门大作《天使怪盗》的天使羽翼项链,制作精美,眩亮耀眼。

¥59 编号:4992



海贼王扭蛋part4 8件组

●妙趣横生、涂装细致的超精美拉面篇海贼王主题场景扭蛋套装，每个人从表情、动作到身上的的汗滴都极之逼真，是近期不可多得的海贼王优质周边之一。

¥35 编号:2091



火影水晶钥匙扣5件组

●带有D字扣和普通钥匙圈,既可以当钥匙链也可以当作书包挂饰。

¥36 编号:2080



火影腰包

●可穿在腰带上也可直接挎在腰上,袋口为抽袋式。橙黄色时尚青春、材质柔软结实，大小适中装个手机、钱包绰绰有余。



火影忍者项链戒指套装

●木叶标志的坠子配以炫亮的银色绞链以及刻有黑色木叶标志的戒指。

¥16 编号:6107

¥25 编号:6095

火影忍者大围巾

●乳黄色的火影围巾，蓬松柔软，两端分别精绣NARUTO的字样和木叶标志。尺寸约为150x30CM。

¥24 编号:4981



网王校服手机包

●青学校服的手机包,附带背带,2个袖子为安全扣。也可以用来装MP3、MD并直接斜背在身上,便利实用。



酷拉皮卡手链(一条)

●从治愈拇指链、束缚中指链到审判小指链,真实再现了酷拉皮卡的具现化系锁链。

¥38 编号:4947



钢炼兄弟联金属钥匙扣

●钢炼的钥匙扣,也可以当作项链坠使用。设计同样非常独特。

¥15 编号:5061



钢炼兄弟联Q版手机挂饰

●超可爱的Q版阿尔和爱德华头像的手机链,绳套也相当别致时尚哦。

¥16 编号:6051

合金装备猎狐犬吊牌

●黑底配上镀白色猎狐犬部队标志,强烈的色差对比、简洁的设计,够性格!



¥15 编号:6073

犬夜叉兄弟联手机挂饰

●犬夜叉与杀生丸,一对冤家兄弟,两种不同的性格,同样的人气超绝。

¥16 编号:6062

合金装备索利德全金属雕像



●全合金材质打造采用高档电镀黑镍特种工艺,手感沉重造型逼真。



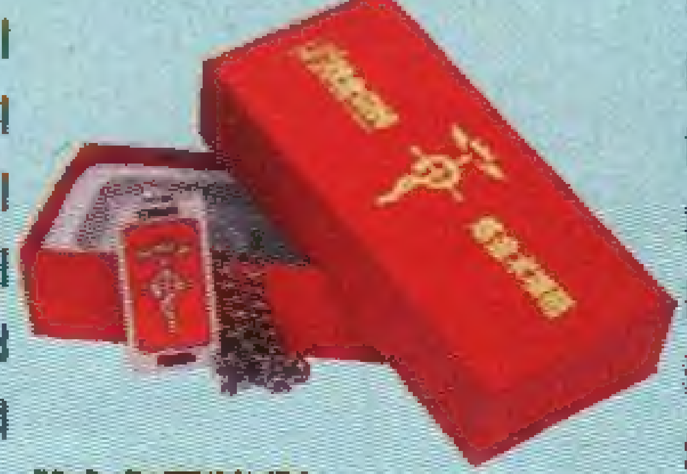
¥29 编号:5050

特别推荐

太空战士八枪刃(裁纸刀)

●光泽感十足的金属刀身,做工精细的狮心剑图案,漂亮雅致的包装盒,Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有!

¥39 编号:5049



炼金术项链红版

●正统版的红色炼金术项链，以前错过的人这次可要赶快行动了!

¥16 编号:6039



炼金术项链黑版

●不同于普通版的红色炼金术项链,黑色的标牌更加时尚前卫。

¥16 编号:5038